平成3年1月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻第1号（通巻26号）平成元年10月2日第3種郵便物認可

誕生。PCエンジンGT

まことにGT。

そのままHuカードがまことにスゴい。
200タイトルにせまるPCエンジン用Huカード(SG用を除く)がそのまま使えてしまうぞ。

鮮明液晶カラー画質がまことにスゴい。
アクティブマトリクス方式のフルカラー液晶画面は、なんと74,256画素の高画質。この差は明らかだ。

TVも楽しめるのがまことにスゴい。
別売りの専用TVチューナ(ビデオ入力端子を装備)で、TVだって気軽に楽しめる。

対戦プレイがまことにスゴい。
COMケーブル(別売り)で、対戦プレイも可能。ボンバーマン、スピンペアなど、対応ソフトも続々登場。

場所を選ばないのがまことにスゴい。
ACアダプタ、カーアダプタをオプションで用意。3way電源でいつでもどこでも楽しめる。

※ゲームソフトによっては、正常に作動しないものがあります。詳しくは取扱説明書、カタログ等をご覧ください。
※画面はすべてハメコミ合成です。
※ボンバーマン：ハドソン(12月7日発売)スピンペア：メディアリング(12月発売予定)

専用TVチューナ(PI-AD11)
希望小売価格
14,800円(税別)

PCエンジンGT(PI-TG6)
希望小売価格44,800円(税別)

NEC
そのままPCエンジン、あざやかに高画質TV。
進化を極めたフルカラーハンディゲームマシン、GT。
ここまでスゴけりゃ、文句ない。
GT
SELECT
RUN
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

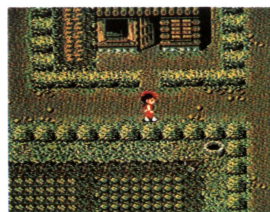
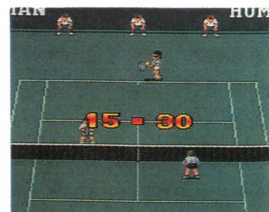
CONTENTS

新作紹介

MAKER LAND

イースIII ワンダラーズ フロム イース

1943改

クイズアベニュー

コズミック・ファンタジー2

ファイナルマッチテニス

〈発売〉株式会社徳間書店　〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●隠居兼編集人／山森尚　●編集長／渡辺雅人　●副編集長／相沢浩仁　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕荒田茂樹・石塚宏治・岡部功子・風間尚仁・櫛谷和也・黒井敏典・島田政幸・杉澤秀樹・鈴木浩一・曽根丈詞・福嶋章和・福永寿・三浦昭彦・守屋貴章　〔仙台〕飯塚宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田誠行　●アシスタント／〔東京〕阿久根幸夫・池田栄一・伊東峰・岩井浩之・小澤繁夫・片桐直樹・川口恭成・鬼頭弥生・佐藤水絵・首藤和仁・菅間紀夫・瀧本宣之・成田圭・根本強志・広井伸也・松本智春・三嶋弘二・村田学・森博史・山本浩司　〔仙台〕石垣健二・岩井敏明・岩田一人・加藤潤一郎・草彅浩幸・五野上良法・庄子智之・鈴木裕・大学麻子・富田崇・福島純一・藤田真広・茂木修・森仁　〈制作総務〉●部長／佐瀬伸治　●スタッフ／上村治彦・五嶋美智子・永瀬祐子・湊博道　●アシスタント／〔東京〕及川美幸・兼久直樹・北沢真由美・佐藤晴美・島地純子・土田知生　〔仙台〕高橋祐子　〈デザイン〉●AD／渡部孝雄　●スタッフ／〔東京〕柳沼健　〔仙台〕鈴木徳房・鈴木佳子　●アシスタント／〔東京〕荒井智広・奥川奈津子・小松雅彦・佐藤基樹・宮下富雄　〔仙台〕伊藤正明　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真協力／河行勝美・浜野忠夫　●デザイン協力／井沢俊二・株式会社キンダイ・株式会社デザイラ・橋本健一・株式会社マッシュアイランド　●フィニッシュデザイン／有限会社あくせす・株式会社ワードポップ・株式会社キンダイ・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

特別付録

ATTACK LAND

桃太郎伝説II

完全攻略おたすけノート

ゲーム前半の金太郎の村までの詳細な攻略アドバイスと、その後の攻略を整理して書き込むノートの2本立て‼　自分だけの『桃太郎伝説II』攻略本の出来上がりだ

シリーズ企画

特別企画

●COVER
●原画
高田明美
●彩色
スタジオK
●CG
中井覚
●デザイン
渡部孝雄

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は
☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

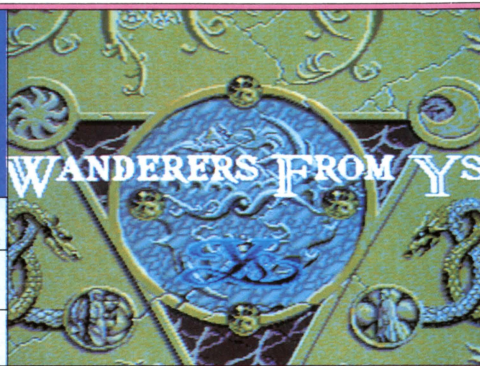
GAME INDEX

ハドソン

ハドソンから来年の新作が続々と発表！　まずはタイトルを一気に紹介。『ロードス島戦記』、『1941』、『ニュートピアII』、『ダーティダーティ（仮称）』など移植、オリジナルともにめじろ押し。また、12／22に再販される『うる星やつら』には、「CD-ROMソフト・ハドソン音楽全集」というミュージックCDが付いていて、価格はすでに発売されている『うる星やつら』の価格から300円高いだけの6800円と超お買い得だ。

イースIII ワンダラーズフロムイース

とっても残念なお知らせをしなくてはならない。発売日が12月から来年2月ごろに延びてしまったんだ。背景などのグラフィックを手直しするらしい。というわけで今月は、やっと手に入れたゲーム画面を見て過ごしてね。

2月発売予定	7200円（税別）
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

期待どおりのデキ！すべてを越えた

今回は、実際に動いているものを見せて頂いたので、その報告をしよう。

まずはオープニング。これはまさに素晴らしいの一言。パソコン版にはなかった数々のグラフィックで、フェルガナ地方で起こった悲劇、そしてイースを出発してからのアドルの冒険風景が写し出される。これにより、パソコン版よりはるかに感情移入しやすくなっているといえる。そして、肝心のゲーム部分はというと、ほぼパソコン版（PC-88版）と同じといっていい。だが、BGMはパソコン版をはるかに上回るデキだった。CD-ROMだから当然と思う読者もいると思うが、アレンジの素晴らしさは、さすがとしかいいようがない。

『イースIII』のみどころといえば、やはり舞台をみているかのようなキャラの演技だ。CD-ROMというメディアを使うことにより、より一層舞台効果が向上しているといえる。CD-ROMという武器をもった『イースIII』のまえには、敵なしといった感じだ。

✪ティグレー採石場のダンジョン内。グラフィックは限りなくパソコン版に近い。だが、動きは当然パソコン版以上

はるか遠い昔…フェルガナの地に悪魔降臨

はるか昔のことである。この世界にガルバランと呼ばれる悪魔が現れ、すべてが滅ぼされかかるということがあった。ガルバランの強大無比な力のまえに、人々は逃げ回るしかすべをもたなかったかにみえたが、ついにガルバランに戦いを挑むべく一人の男が現れた。戦いはいつ果てることなく続くかに思えたが、勇者はついに精霊の封印をもって、ガルバランの魂を永き眠りにつかせたのである。

✪殺戮の限りをつくすガルバラン。辺り一面は炎の海と化した

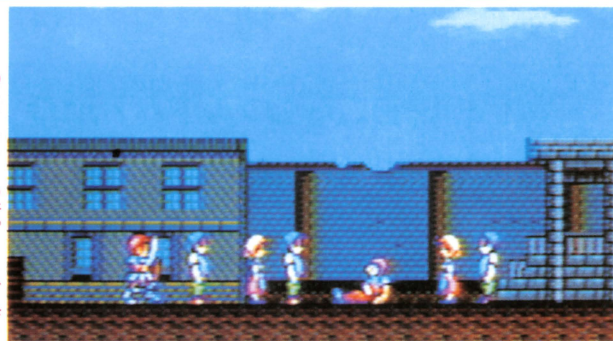
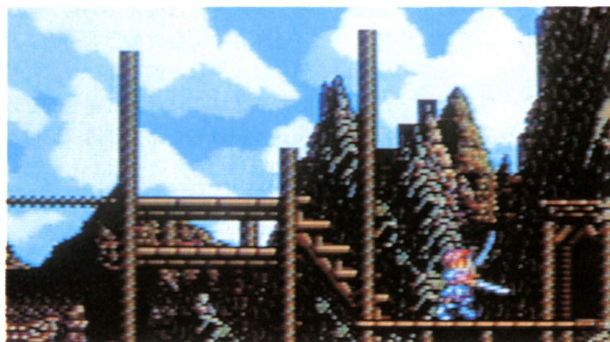
✪ガルバランVS勇者。暗雲たち込める中、両者の死闘は続いた…

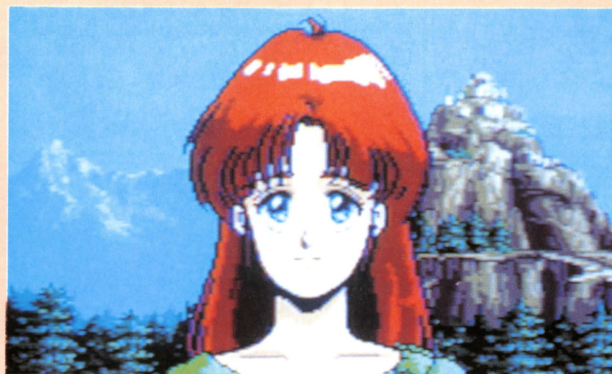
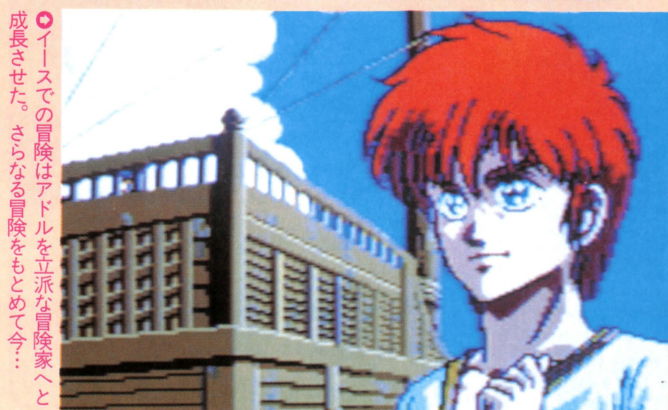
✪ついにガルバランを倒した勇者。天から祝福するかのように美しい光が差し込んでいる

多重スクロールを見事再現

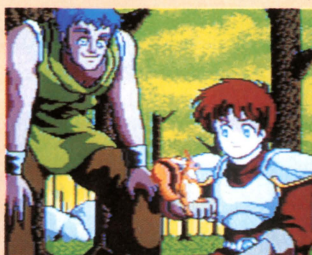
下の写真を見て頂きたい。神殿の中をアドルが進む１シーンだが、手前の柱、奥、さらに奥の柱がすべて別のスピードでスクロールする。右の写真、レドモントの町やティグレー採石場も奥行きのある多重スクロールが再現されていたが、見せて頂いたバージョンでは多少のスクロールのがたつきが目についた。

『イースIII』の一つのウリでもある奥行きのあるスクロール。神殿内のグラフィックも鮮やかに再現

レドモントの街。まるで奥にも進めるように感じる

ティグレー採石場へ向かうアドル。この場面のグラフィックは修正中

別れ…そして旅立ち…
アドルは新たな冒険をもとめて

イースを救ったアドル＝クリスティンは、次なる冒険をもとめて、イースで知り合った盗賊・ドギと一緒に旅に出発することを決意した。ランスの村で出会ったリリアの瞳さえも、アドルを引き止めることはできない。アドルの心はすでに次なる冒険へ向けられていた。

ドギとともに新たな冒険へ船出するアドルを、遠くから見送るリリア

イースでの冒険はアドルを立派な冒険家へと成長させた。さらなる冒険をもとめて今…

旅先で聞いた不吉な噂…
二人は貿易の街レドモントへ

旅に出てから2年の歳月が過ぎた。アドルは19歳になり、少年期から青年期への移行期にあった。そんなある日、二人は滞在していた町で、ドギの故郷であるフェルガナ地方で原因不明の異常気象や病気、さらにおとなしい動物たちが人々を襲っていることを知る。二人は原因を調べるために一路レドモントの街へ向かった…。

リスのリアクションがとってもかわいい。心休まるシーンだ

今回のストーリのカギを握る兄妹、チェスターとエレナ

二人の眼前にレドモントの街が。アドルはすでに、新たな冒険の予感を感じとっていた…

戦いの舞台となるフェルガナ地方

今回のアドルの冒険はドギの生まれ故郷であるレドモントの街を擁するフェルガナ地方が舞台になっている。見てご覧のとおり、非常に自然に恵まれた美しい地方であることがわかる。

右に紹介しているフェルガナ地方のマップ上で、目的地に移動する。だが、最初からすべての場所に行けるわけではなく、ゲームの中で移動する必要のできた場所が順次マップ上に追加されていくという方式になっている。だから、最初はレドモントの街とティグレー採石場しか移動することはできない。

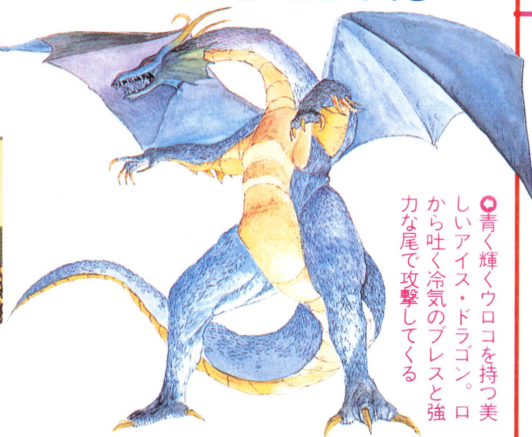
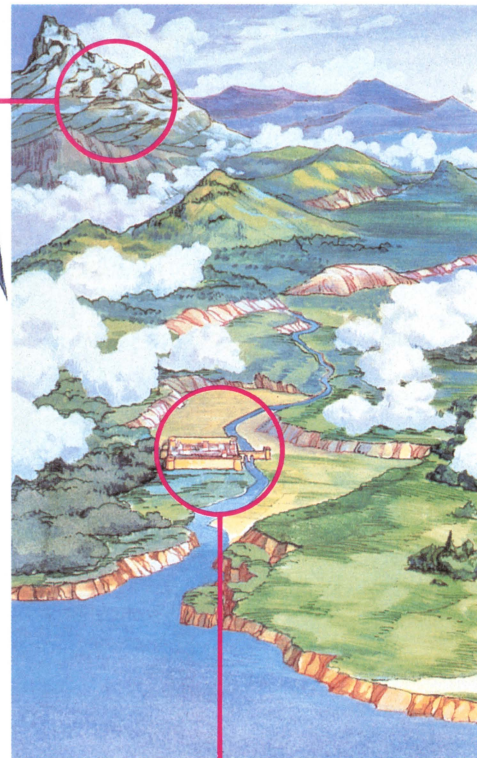
また、レドモントの街以外の場所にはそれぞれ巨大なボスキャラがアドルを待ち構えている。登場するボスキャラは戦う場所の雰囲気にピッタリとあったヤツばかり。しかも1体1体が実に個性的な攻撃を仕掛けてくるので戦いにはとても気合いが入るぞ。

これが次の目的地を決めるマップモード。アドルのカーソルを動かして次に向かう場所を決定する。最初はティグレー採石場へ向かうことになる

エルダーム山脈

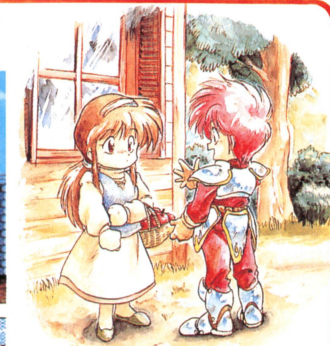
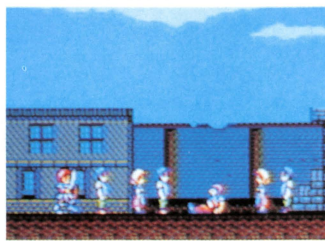
レドモントの街の北西に連なってそびえているのが、エルダーム山脈である。その荘厳な外見ゆえか、あるいはまた他に理由があるのかはわからないが、昔からエルダーム山脈は「魔の山」と呼ばれてきた。山中には1軒の小屋があるらしい。

流れる雲が美しいエルダーム山脈。厳しく切り立った尾根が訪れる人々を阻んでいる

BOSS GILDIAS（ギルディアス）

青く輝くウロコを持つ美しいアイス・ドラゴン。口から吐く冷気のブレスと強力な尾で攻撃してくる

レドモントの街

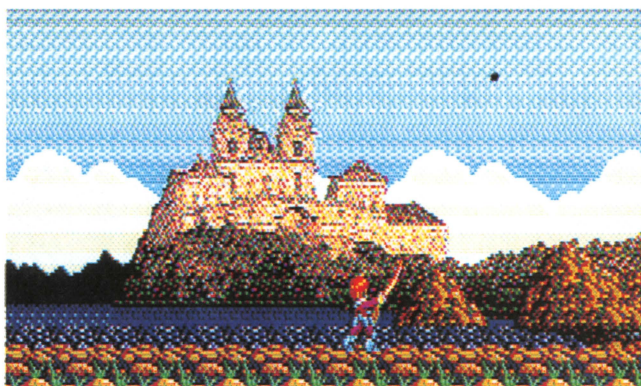
レドモントは、フェルガナ地方において最も大きい鉱山と貿易の街として有名で、いつも活気に満ちている。この地方には特産の品物がたくさんあるのだが、なかでも珍重されレドモントを訪れる各地の商人たちに人気があるのは、ティグレー鉱山から発掘される鉱物ラバールである。ドギはここで育った。

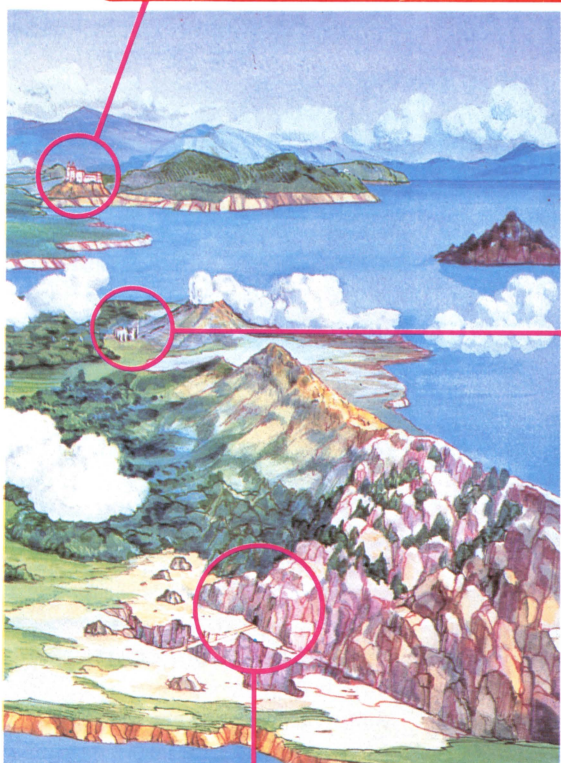
ドギの生まれ育った街。貿易で栄えているだけあって人が多い

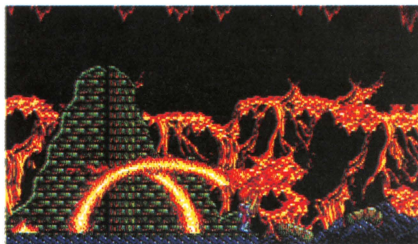
PCエンジン版。採石場から戻ってきた坑夫の話を聞くシーン

街ではいろいろな人に話しかけて情報を収集するのが大切

バレスタイン城

レドモントの街を出て、北東に向かうと、澄んだ水をたたえた湖のほとりにたどり着く。湖の向こう岸に威風堂々とそびえているのがバレスタイン城である。まわりの自然にとけこんだその情景は、まるで一枚の絵のように美しい。

城はかなり古い石造りの建物で、中は迷宮のように複雑な構造になっている。一般の者が立ち入りを許されることはめったにないが、城内は美しい中庭や巨大な時計塔など、すばらしい建造物や高価な美術品の宝庫だという。城の中のあちこちに危険な罠が仕掛けてあるらしい。

⬆湖のほとりにひっそりとたたずむバレスタイン城。城主は代々マクガイア家の人間が継いできた。果たして場内でアドルを待ち受ける敵とは!?

⬆小さな体で頑張るアドル！

イルバーンズの遺跡

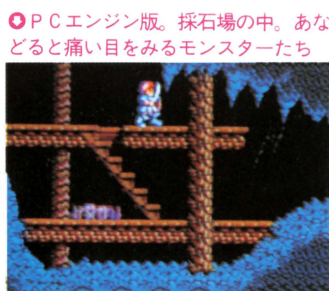
この遺跡の全貌は現在でも明らかになっていない。それというのも、財宝探しの目的や探究心から遺跡に向かった者で、無事に戻ってくる者はほとんどいないため。イルバーンズは周辺の住民にとって、立ち入るべきではない禁断の土地なのだ。

⬆灼熱の溶岩流がアドルを襲う！　さすがのアドルも絶体絶命か!?　緊張する場面が連発するぞ

BOSS GYALVA（ギャルバ）

⬆もともとは火山の守護神だったと言われる灼熱の飛竜。口から炎を吐き出してアドルを追いつめる！

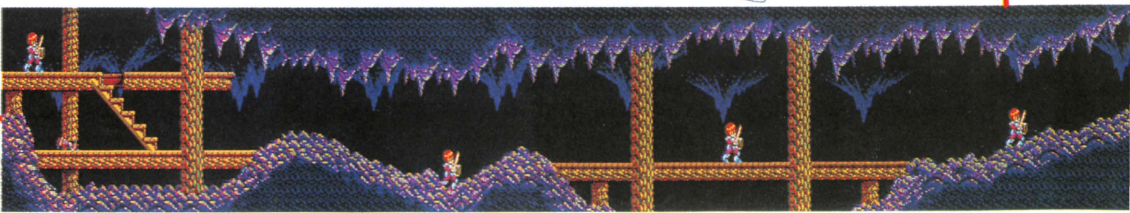
ティグレー採石場

ティグレー採石場は、レドモントの街の東に位置する荒涼とした岩山にある。中ではラバールという鉱物が採取できる。ラバールは水晶に似た美しい鉱石で、鍛え方によって硬度が変わり、実にさまざまな加工をすることが可能だ。レドモントでは、ラバールを利用して、日用品から高級な飾り細工に至るまで数えきれないほどの品物が作られている。特に剣や鎧、盾は、その強度と美しさで有名だが、これらを作るには莫大な手間と時間がかかるので、数も少なく高価だ。

⬆ＰＣエンジン版。ここはティグレー採石場への入口だ。中には何が？

⬆ＰＣエンジン版。採石場の中。あなどると痛い目をみるモンスターたち

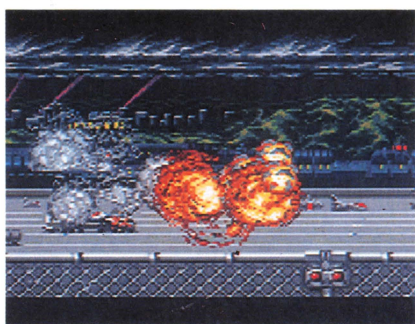
BOSS DULARN（デュラーン）

⬆剣を自在に操る強力な魔術師が相手だ。アドルに勝算はあるのか？

※マップとことわりのない写真は、すべてパソコン版のものです。

オルディネス

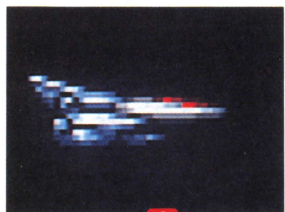
久々のSG専用ソフトは、超高難度のマニア向けシューティングゲームだ。この難しさはちょっとやり過ぎという気もするが、自機の判定が小さかったり、どこからでも復活できる、ストレスなく熱中できるゲームだ。	'91年2月22日	9800円(税別)
	シューティング	8M/SG専用
	コンティニュー	―――

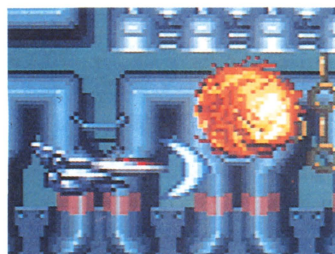
SG専用マニア向けシューティング!

ゲームのシステムは今までのゲームと大差なく、アイテムで武器の種類を変えたり、オプションで敵を攻撃したりと、新しいポイントは見つからない。ただ、「SG専用」と割り切っただけあり、そのグラフィックの処理にはただただ驚くばかり。それだけの派手な演出に加え、自機の判定が小さいのでギリギリで弾の中をかわしまくるといった、シューティングゲームの面白さを追求したといった感じの、完成度の高いゲームだ。どこからでも頑張れば復活できるのもやる気をそそる。

写真だとわかりにくいが、動いている画面を見れば、SG専用に的を絞ったのもうなずける

多彩な攻撃方法

このゲームが大きく他のゲームと違うところのひとつに、バリアの使いかたがある。

ふつう、ここ最近のシューティングゲームでは、しばらくショットボタンを押しっ放しにしておくとエネルギーをためて、強力なビームを発射できるといったものばかりだった。だがこのゲームでは、ショットボタンを押しっ放しにしておくと徐々に自機の前方にバリアが出現し、ショットボタンを押している間中、ずっとバリアがはられているといったしくみだ。ただ、バリア使用中は弾を発射できないのでガラ空きとなった後方が弱点になることは覚えておかないとやられてしまう。

ショットを我慢して…

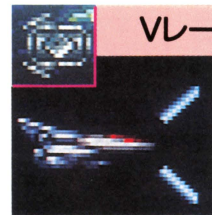
敵も弾も防げるぞっ!

細い通路をつき進むには、こういう戦法のほうが安全なんだぜっ

敵に合わせて武器を変えろ

最初や、ミスした後はノーマルに戻るがこれから武器を駆使しないと先に進むのは難しくなるので、状況に合わせて最適の武器にするくらいの心構えをしておこう。

装備標準 ノーマル

最初から装備されている武器だが、威力は小さくても連射可

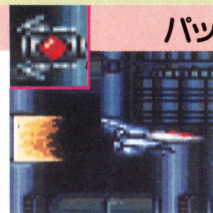
Vレーザー

第一段階ではV字だが、パワーアップするとU字になる

5ウェイショット

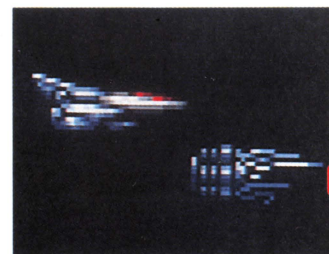
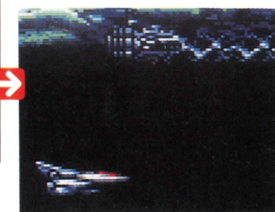
5方向に弾を撃てるが、そのかわり連射がきかないのだ

レーザー

ノーマルと同じだけ連射できて、さらに威力も強力な武器

パック

後方への攻撃もできるようになるが、前方がおろそかになる

オプションがキメ手だ

このゲームに登場するオプションは、いままでのシューティングゲームに登場したオプションとちょっと違い、自機の周りに固定して、前方のみに集中攻撃するフォーメーションのほかに、オプション自身が勝手に敵を追いかけて破壊してくる、2つのフォーメーションがある。ただし前方固定は自分の攻撃範囲が広がるていどだし、勝手に攻撃させておいてもなかなか敵を発見できずにウロウロしてあまり役に立たないので、最大4つつくからといって安心はできないのだ。ただ、後方に攻撃できる武器が1種類しかなく、攻撃力も弱い武器なだけに後方からの敵に対してはオプションに頼るしかないのだ。

これが前方に固定しているフォーメーション。後方が手薄になっている

なかなか敵を破壊してくれない、使えないヤツ

変化に富んだステージ構成

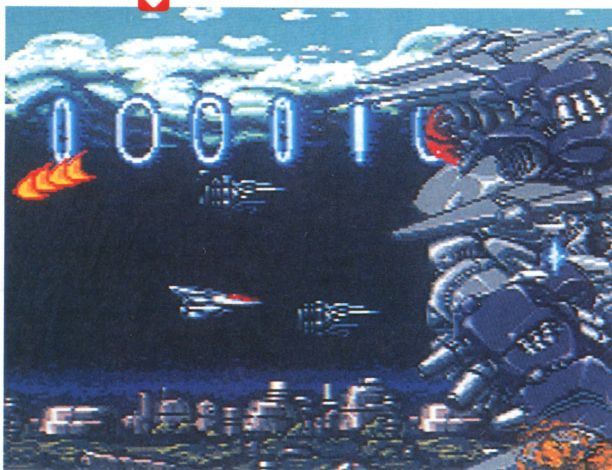
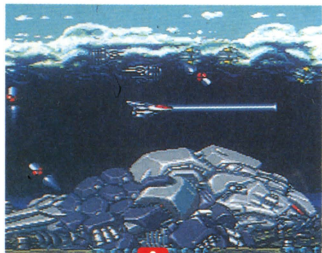
ステージ1

1面は攻撃を受けて火の海と化した街が舞台。最初のほうに出てくるザコは変にスピードが早く、深追いすると逆にやられることがあるので無理してまで破壊しなくてもOK。中盤から出てくるカニ型ロボットは地面に土煙が立ったところから出現するが、急に飛び上がったりもするので無理してまで地面ギリギリまで行って破壊しようとせずに飛び立ったところを狙い撃ちするのがいいだろう。

しばらくすると左下から地面を揺さぶってボスキャラが現れる。ただし、立ち上がって赤い弱点を出すまではダメージを与えられないのでそれまではひたすら避けまくっているしかない。また、ボスが弱点を出現させてもかなり耐久力があるので倒すのは大変だ。

フラフラと飛んでいるだけなので、無理に破壊しなくても可

最初はこんな格好をしているが、BGMが変わるとムックリと立ち上がる

カニ型ロボットはいきなりジャンプするので、飛び立つまではむりに破壊しようとしないほうが無難だ

背中から出すレーザーはそんなに早くないが、油断していると逃げ場を失ってやられてしまうぞ

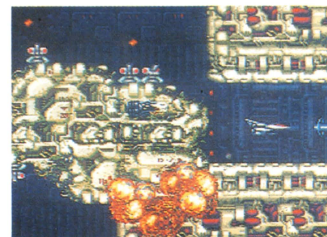
ステージ2

2面は宇宙空間に浮かぶ、岩でできた迷路が舞台。ここは通路が細い上に、あちこちの壁に砲台が設置させているので、マメに一つ一つ破壊していかないと思わぬところから弾をくらうハメになる。さらにはこの迷路の中にはかなりの数の宇宙機雷が浮遊しており、自機を追いかけてくるのだ。こいつは破壊すると爆発と共に緑色の爆風を起こし、この爆風にふれるだけで自機は爆発してしまう。

中盤に左側から右に向けて砲台をいくつも装着した浮遊岩が飛んでくるが、そのうち細い通路の入口をふさいでしまうので、なるべくこの岩よりも右で戦うように。

ボスは4本のレーザーを発射してくるが、こいつは途中でクイッと方向を変えるので、レーザーのパターンを暗記するしかないかも。

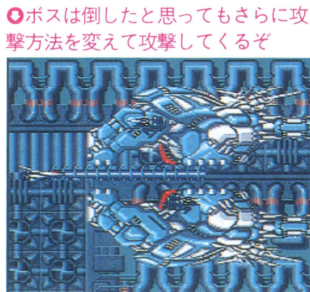
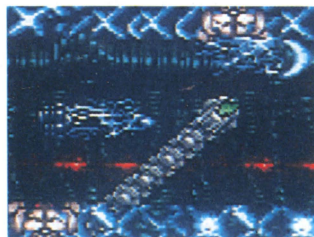
細い通路の中での戦いは微妙な操作が必要だ

背中がパックリ開いたらいきなり中から4本のレーザーが発射さる

浮遊岩は最後には通路をふさいでしまうので注意していよう

レーザーとレーザーの間を抜けるのは相当の練習をつまないとムリだろう。曲がりかたは4パターンくらいしかないので、アセらず観察してみよう

戦いは続く…

やっとの思いで2面をクリアーしても、この先はまだまだ難しくなる一方だ。3面では多重スクロールしているが、奥のほうからグイッとこちらに向かってくる敵など、いままでにない新しい要素がたくさん入っているので、これだけ難しいにもかかわらず先が見たくなる。久々に歯応えのあるゲームだね。

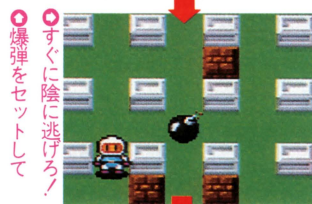
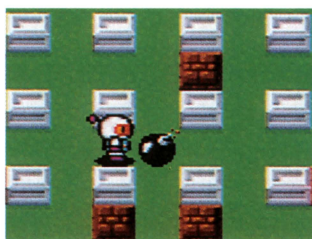
向こうのほうからグイッと迫ってくるのはいままでにないアイディア

ボスは倒したと思ってもさらに攻撃方法を変えて攻撃してくるぞ

壁に触れるとくっついて離れなくなるが、ミスにはならないのだ

ボンバーマン

あの爆弾アクションの『ボンバーマン』が、オリジナルの新しいモードを加えてPCエンジンにやってきたぞ。多人数同時プレイは、はまりまくること間違いなしだ。今回は各モードをくわしく説明しよう。	12月7日発売予定	5300円(税別)
	アクション	2M
	バックアップメモリ パスワード	通信対応

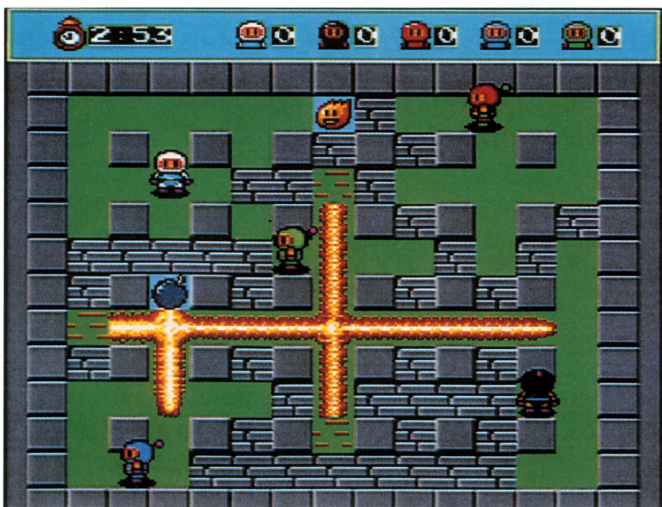
バクダンで敵をぶっとばせ!

ファミコンで人気があった『ボンバーマン』がPCエンジンに移植された。PCエンジン版は「ノーマルゲーム」に加え、「バトルゲーム」や「バトル通信」の新しいゲームモードがついた。

どのモードも爆弾で敵をやっつけたり、壁を壊して逃げ道を作ったりする基本は変わらない。しかし「ノーマルゲーム」と、「バトルゲーム」「バトル通信」とではシステムがだいぶ違っている。

爆弾をセットして

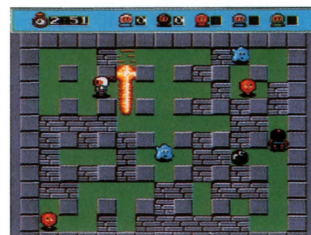
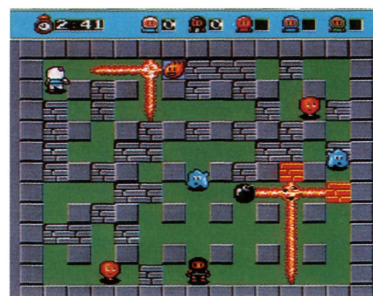
すぐに陰に逃げろ!

すると、爆発して敵をやっつけてくれる

ノーマルゲームのオープニング

バトルゲームの多人数同時プレイではプレイヤーの性格がにじみ出てくる

初のGT通信対応

『ボンバーマン』は、12月1日に発売のPCエンジンGTの通信対応ゲーム第1弾になる。その名も「バトル通信」だ。「バトル通信」のゲームの内容については後で書いてある「バトルゲーム」とほとんど同じなのだが、2人までしか対戦できないのが少し残念である。

しかし、GTはどこにでも持ち運べるので、好きなところで対戦プレイができてしまうのだ。ただし、GTとHuカードが2人分いるので、すこしお金がかかってしまいそうだ。

GTでは2人までしか遊べない

アイテムがなければ頭を使え!

全アイテムリスト

初めボンバーマンの装備は貧弱だ。アイテムは壊れる壁の中にあるので、必ず取っておこう。「バトルゲーム」と「バトル通信」では、爆弾数アップ、火力アップしか出てこないぞ。

爆弾数アップ	火力アップ	快速シューズ	爆破スイッチ
取るたびに1画面内に同時にセットできる爆弾の数がふえる	取るたびに爆弾の威力が上がる。最高で5レベルまで上がる	ボンバーマンの歩くスピードが上がる。これがないと大変	爆弾の爆発するタイミングを自分でコントロールできる
爆弾通過	**壁通過**	**ファイアースーツ**	**1UP**
普通、爆弾の上は歩けないが、これを取ると歩けるようになる	壊せる壁ならば、破壊せずに自由に通ることができるようになる	これを取ってから30秒間は、爆風に巻き込まれても大丈夫	ボンバーマンが1人増える。必ず取りたいアイテムだ

新しいモードがふえてたのしさ倍増

PCエンジン版の『ボンバーマン』は大きく分けて3つのモードが遊べる。「ノーマルゲーム(1人用)」は画面中の敵をやっつける面クリア型のアクションゲーム。そして、今回増えた「バトルゲーム(最大5人)」と「バトル通信(2人用)」は他のプレイヤー達と爆弾を仕掛け合うサバイバルアクションゲームだ。新しいモードがついて面白さも倍増したぞ。

●全モード一覧●

ノーマルゲーム　1人用
バトルゲーム　2〜5人用
- ●ノーマルモード
- ●ドクロモード

バトル通信　2人用
- ●ノーマルモード
- ●ドクロモード

ノーマルゲーム

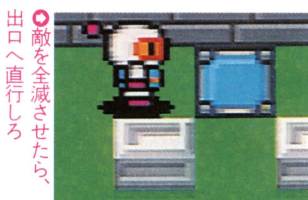
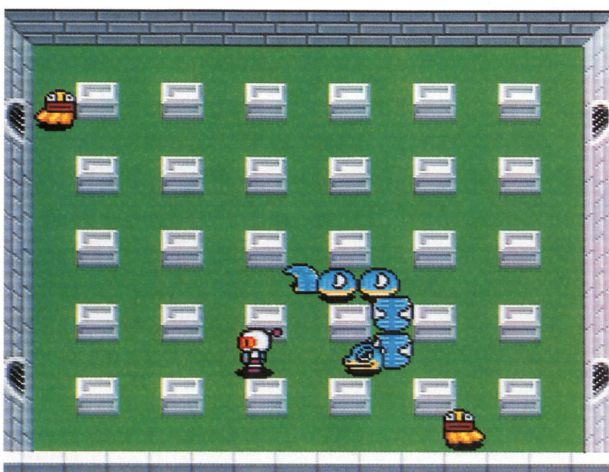
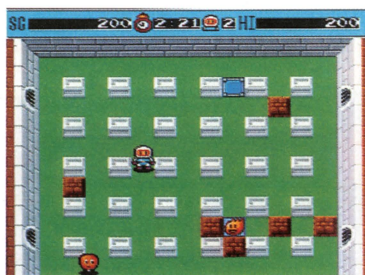
ノーマルゲームは時間内にステージ内の敵をすべてやっつけて青く光っている出口に入ればステージクリアになる。出口は壁の中に隠れているので、爆弾で壊しながら見つけよう。

また、1つのステージに1個、壊せる壁の中にアイテムが隠されているぞ。アイテムを見つける前に敵をやっつけてしまったときは、アイテムのある壁が赤く光って場所を教えてくれる。

◯急いで敵をやっつけろ

◯敵を全滅させたら、出口へ直行しろ

◯全8ラウンドで64ステージある

◯アイテムは取り忘れるな！

◯8ステージ目ごとにボスキャラが出現！　1ラウンドのボスはヘビのようにウネウネしながら襲ってくる

バトルゲーム

バトルゲームは「ノーマルモード」とドクロアイテムが出てくる「ドクロモード」の2つのモードがある。ドクロアイテムとは歩く早さが半分になる、爆弾の火力が最低になる、などの全部で5つのマイナス効果があり、どの効果が表れるかはランダムになっている。その効果はドクロアイテムを持っていないプレイヤーに触れて、感染させることができるぞ。

ゲームの進め方はどちらのモードも一緒で、爆弾を仕掛け合いながら最後まで生き残った人の勝ちになる。また、相手のプレイヤーの他にじゃまな敵キャラが出てくるぞ。壁の中には「爆弾数アップ」と「火力アップ」のアイテムがたくさん隠れているのだが、たくさん取ったからといって、必ず勝てるとは言えないところが面白い。

◯まず始めに、参加する人数を決めるのだ

◯爆弾を置く場所を考えないと、逃げ場所がなくなってしまうぞ

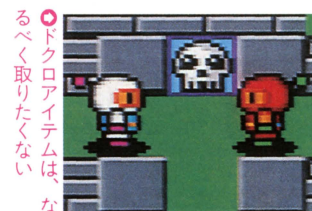
◯ドクロアイテムは、なるべく取りたくない

◯最初に決めた勝数に早く達したプレイヤーが総合的な勝者になれる。勝つと大きなトロフィーをもらえる

白熱する5人プレイ

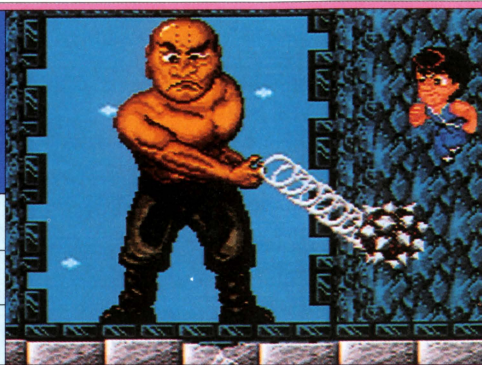
ファミコンやゲームボーイでできなかった5人同時プレイがPCエンジン版の最大の魅力だ。

普段は敵キャラと戦うのが目的のボンバーマンだが、5人プレイのときのみ敵キャラはいっさい登場せず、一緒にプレイしている友達が敵となるのだ。そして生き残ったたった1人だけが勝者となる。時間切れとなったり、同時に全滅したりすると無効(ドロー)になってしまう。

上手くなってくるとみんな独自の戦略を考えだし、「青ボンバーはテクニシャン」など、やればやるほど面白くなるぞ。人数さえ集まれば最高のパーティーゲームとなることうけあいだ！

◯熱くなるのはいいけれど、ケンカまですることのないように

ジャッキーチェン

前号ではゲームの基本的な流れや、ステージの3までを紹介してきた。今号では技やボーナスステージなどを織りまぜながら、一気に後半ステージまでを紹介していこう。今話題のGTでも大きいキャラで見やすいぞ。

1月18日発売予定	6500円(税別)
アクション	4M
コンティニュー	――――

必殺技とボーナスステージが決め手

年明け早々の発売を予定している『ジャッキーチェン』。大きなキャラクタと操作性の良さがウリ。オリジナルということもあり、PCエンジンの特徴を生かした、無理のないゲームに仕上がっている。特殊攻撃やボーナスステージをうまく使えば、誰にでも先に進める(易しいという意味ではない)適度な難易度だ。

無常童子

こいつが明鈴をさらった憎き無常童子だ。ジャッキーに勝算はあるか

ステージ1はかなり長い道のり

ステージ2の氷の洞くつでの戦い

技を使い分けろ

突きやけりなどの基本攻撃も重要だが、なんといっても特殊攻撃のマスターがクリアへの近道だ。まず、離れている敵にはため撃ちの「はっけい」だ。接近戦では4種類の「必殺技」が有効。どちらも通常攻撃の2倍のダメージを与えられる。ボス戦でも使えるぞ。

ボスにもガンガン食らわしてやろう。この技なくしては先に進めない

はっけい

パワーをためて敵キャラにはっけいをお見舞い。敵出現と同時に倒せ!

必殺技

必殺技は全部で4種類あり、アイテムガエルから補給可能だ。強烈なけり

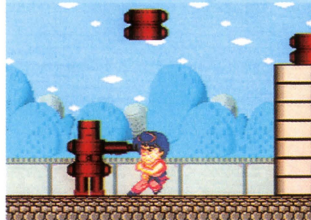
ボーナスステージ

ステージのどこかに隠されているアイテムの「鈴」を取ると、ボーナスステージに行ける。ステージは全部で4種類ある。その成績次第でライフ、はっけい、1UPの順に回復及び増加していく。つまり、ノーダメージではっけいも無使用であれば、1UPのみが増えることになるわけだ。

鈴を取ればボーナスステージへ突入するぞ

雲ジャンプ

動く雲の上のフルーツを取りまくれ! 雲の上では弾かれて、自然と高くジャンプしてしまうので難しい

木人倒し

壁から舞い下りてくる木人達を打ち倒すのだ。木人は伸び上がった状態でないと倒せないのがやっかいだ

魚たたき

滝からジタバタと飛び出してくる魚をぶっとばすのだ。上に立っている小便小僧が、結構笑えるなぁ

キノコとり

岩を叩いて少しずつずらしていき、下に生えてるキノコをとっていくのだ。岩を叩くタイミングが難しい

取った数が計算され、ライフなどが回復するのだ

このようにパーフェクトに取れるようになれば一人前だ。クリアも早まるはず

ステージ3以降の戦いは!?

前号では全5ステージ中、ステージ3のさわりまでを紹介した。後半ステージはさすがに難易度も高くなるが、前半のボーナスステージで残り人数をためておけば、戦いもだいぶ楽になるだろう。無茶な(ズルイ)仕掛けはないので、やり込めば確実に先に進めるはずだ。恋人の明鈴を早く救いだせ／

雲のステージだ。ジャンプで抜けろ

ステージ3

ステージ前半は「亀の甲羅飛び」。空中を飛び回る亀の甲羅に飛び移りつつ、上へ上へと登っていくのだ。ジャンプテクニックが問われるところだ。崖の上まで登りつめたら、今度は急流下りだ。川に浮かぶ丸太に乗って、一気に下っていく。ところどころに潜む河童が、腐ったきゅうりを投げつけてくる。一息ついてアイテムガエルが現れたと思ったら、いきなりデカガエルに変身だ。その名もウォーター・リーパーだ。危なくアイテムを取りにいくところだったぜ。

落ちると前の画面に戻されてしまうのだ。タイミングが肝心だね

丸太に飛び乗れば、もう気分爽快だ。落ちてもダメージは食らわない

BOSS ウォーター・リーパー

最初はいつものアイテムガエルなのだが、無常童子の手にかかると…

いきなりこんな姿に化けてしまう。こいつにははっけいをお見舞いだ

ステージ4

ステージ4は雪山が舞台。途中に出てくる龍は、頭にしか当たり判定がないので、背に乗って攻撃することも可能。気分は「日本昔ばなし」。ボスは超デカイ、空見入道だ。巨大な手をふりかざしながら、ジャッキーに襲いかかってくる。弱点の目玉をねらえ。

こいつは相当固いので、気長に倒そう。頭にさえ触らなければ大丈夫だ

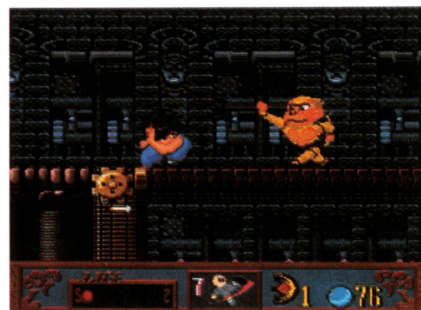
BOSS 空見入道

画面いっぱいのでっかい顔と手。こいつの手は破壊不可能だから、うまくよけてひたすら目を狙え！

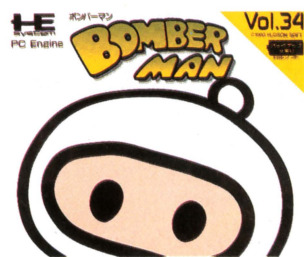
ステージ5

さあいよいよ最終面。洞くつを進んでいくと、だんだん暗くなっていき、しまいには真っ暗でジャッキー以外なにも見えなくなってしまう。ぼんやりと見える背景や敵を頼りに進んで行くしかない。この先には宿敵、無常童子が待っているぞ。最終決戦のときは近い。

周りがまったく見えなくなってしまったぞ。うーんどうすればいいのだ？

ここまでくるとかなりのテクニックが必要となる

INNER EYES

ハドソンCD発売

12月24日のクリスマスイヴに、ファンハウスレコードから、ゲームミュージックCDが2本発売される。ハドソンの『ボンバーマン』と『みつばち学園』だ。『ボンバーマン』はファミコン版から10曲、PCエンジン版から28曲のオリジナルBGMを収録。そして『ボンバーマン』のBGMの作曲者の竹間淳氏が編曲を手掛けたスーパーアレンジバージョンも、ばっちり収録されているぞ。そして『みつばち学園』の方は、CD-ROMのオリジナル曲を18曲収録している。ROM²を持っていなくても『みつばち学園』の世界にとっぷりとひたれるわけだ。価格はともに税込1800円のお買い得CDだ。

Huカード版『ボンバーマン』のジャケット写真。CDのジャケットもほとんど同じデザインになる予定

CD-ROM²版『みつばち学園』のタイトル画面だ。かわいい女の子たちの声が聞けるのはCDならでは

日本コンピュータシステム

PCエンジン参入メーカーの中でも、かなりの数のラインナップを誇る日本コンピュータシステム。なかなか発売日が決まらず、ファンをヤキモキさせていた『らんま½』も12/7に発売が決定！　気になるのは来年の動向だが、今のところ全て発売日は未定だ。その中でも、一番最初に姿を現しそうなのが『改造町人シュビビンマン2』。本誌のアンケートでも前人気6位と健闘している。詳しくは続報を待て‼

らんま½

12月の激しいラインナップの中で「キラリ」と光る『らんま½』。水をかぶると女になり、お湯をかぶると男になる変態的な体質の乱馬。乱馬。今回は乱馬の魅力を、各ステージごとに最後まで見てみよう。

12月7日発売予定	6800円(税別)
アクション	CD-ROM
パスワード	――――

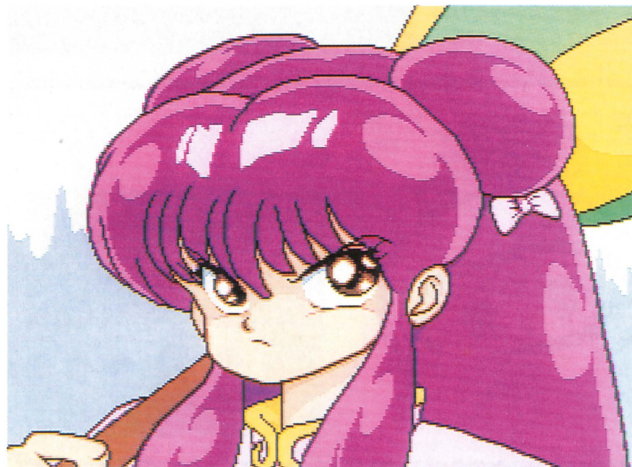
発売直前、徹底解析

横スクロールが基本のアクションで、最後にはボスとの対決が待っている。また強制スクロールやボスとの対決だけのパートもある。おまけの熱闘モードも魅力的。ちなみに男の乱馬は漢字で、女のらんまは平仮名で書く。

りりしいシャンプー

アクション&ビジュアル

ビジュアルが売りの『らんま½』。画質、アニメーションともにマニアも満足するものになっている。アクションシーンも多重スクロールして、かなり凝っている。

ジャンプで抜けろ

「らんま殺す」の台詞で有名なシャンプーちゃん

多彩な動き

アクションシーンでは二段ジャンプや必殺技（「てやー」と声優さんがしゃべる）、強制スクロールパートではスライディングと多彩な動きを見せてくれる。そして水をかぶると、ちゃんとらんまに変身する。また各パートごとに違う衣装で、ユーザーの目を楽しませてくれるのだ。

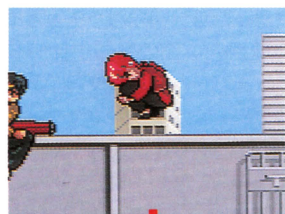
足払い

背の低い敵に有効な技だ

飛び蹴り

ジャンプしてからキックだ！

スライディング

強制スクロールのときのみ使用可

くるっと2段ジャンプ

さらに回転中!!

何もしなければ、着地

攻撃ボタンを押せば必殺技だ

パンダアイテムがクリアの秘けつ

回復、1upアイテムなどの他にパンダアイテムなるものが存在する。このパンダアイテムを使用すると、玄馬パンダが「パホー」と敵をなぎ倒しながら現れ、乱馬をさらって行く。そして乱馬なら、らんまに(またはその逆に)変身する。変身中のアニメーションはとても綺麗だ。この玄馬パンダを状況によって使い分けなければ、ゲームクリアをするのは難しい。

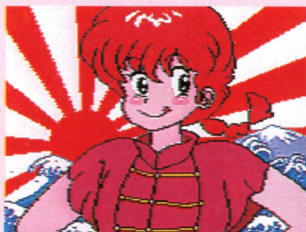
	体力回復(小)
	体力回復(大)
	体力UP (MAX)
	パンダアイテム
	1 U P

画面端から現れて敵をなぎ倒し…

「パホー」と叫んで乱馬を連れ、画面の外へ出て、らんまは変身

一口メモ 早乙女乱馬&らんま

無差別格闘早乙女流の2代目。父玄馬と中国呪泉郷での荒行により、水をかぶると女になるという悲劇に遭ったかわいそうな男。女のときも性格は変わらず、男そのままの行動をとるのが人気の秘密かな。

首を洗う乱馬。アニメする

このポーズは、お決まりですね

とてもかわいらしいらんま

友達をなくす熱闘モード

おまけとして付いている熱闘モード。これは2人で遊ぶ対戦プレイなので1人では遊べない。パッドを2つ用意して、友達と遊んでほしい。一度始めたらその面白さに取り付かれてしまい友達とけんかになってしまうかも…。1プレイヤーは乱馬からんまのどちらかを選び、2プレイヤーは乱馬とらんまの他、ゲーム中にボスとして登場してくるキャラから1人を選び対戦するのだ。もちろん全てのキャラはそれぞれ異なった必殺技を使うことができる。

これが熱闘モードの画面構成

乱馬

パワー、スピードともにそこそこ

乱馬の必殺技がさく裂!! しかし後ろの「いろは」はなんだろう

らんま

ジャンプ力がかなりある。パワーはない

こっちも必殺技のらんま2プレイヤーでやると服が違うんだ

シャンプー

パワーはないがジャンプ力は最高

シャンプーの必殺の武器がらんまを狙う。さすがらんま、軽くヒョイ

良牙

パワー、スピードともに最高

良牙の必殺キックが乱馬にヒット。こんなポーズちょっとできない

九能

スピードはないが突きの威力はすごい

九能の激しい突きの応しゅう。でもなんか間抜けだね

玄馬

パワーはあるのだが、動きが遅いのだ

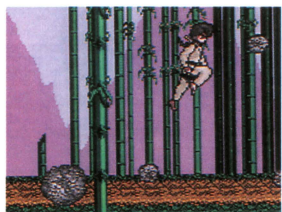
変な格好で笑わせてくれる玄馬。一応これはジャンプしているのだ

全8PART乱馬はトラブルメーカー

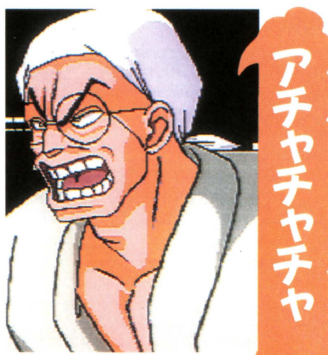
全8パートで構成されている。原作のコミックの話を、ゲーム用に味つけし、初心者からマニアまで違和感なくプレイできるようになっている。アクションあり、激しいボスとの戦闘あり強制スクロールありのその中でさまざまなストーリーが展開される。ちなみにすべての話にトラブルが／

乱馬のまわりには危険がいっぱい

らんまの秘密

天道家の人々に、呪泉郷で起きたことを話し出す玄馬だが…。ここでは岩が転がってきたり猿に襲われたり足場が崩れたりする。ボスは玄馬、足払いで応戦だ。ちなみにここではらんまにはなれない。

乱馬の父玄馬のおたけび

岩に気をつけろ、乱馬

ワッ！足場が崩れた

パンダになって王をクルクル回す玄馬パンダ。息子の乱馬がかわいそう

一口メモ 天道あかね

天道家3姉妹の末っ子。武術の心得があり、そのせいか気も強い。その性格が災いして、乱馬を好きなのに顔を会わすとけんかしてしまう。物語途中でロングヘアーの髪を良牙にばっさり切られてしまう。

ロングヘアーのあかねちゃん

どこ行っちゃうのあかねちゃん

ショートヘアーのあかねちゃん

2年E組　九能帯刀

風林館高校へ登校するシーン。唯一の強制スクロールパートで、許嫁のあかねが一緒に戦ってくれる。途中にはバレーボール部や相撲野郎、おまけに人間ピラミッドを作り、立ちはだかるやつもいる。スライディングで進むと意外と早くクリアできるぞ。ボスには風林館高校の蒼い雷九能帯刀が激しい突きを乱馬めがけ繰り出してくる。アイテムが出やすいパートなので溜めておくと後が楽になる。

スライディングが炸裂

感動のあまり泣いてしまった

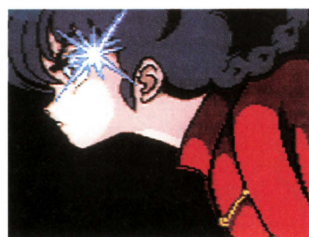
乱馬と九能の激しい戦いに雷まで落ちてきた。当たるとダメージ大だ

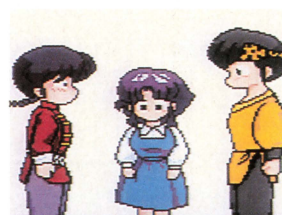
胸を隠すらんま。九能が情けない

乱馬を追って来た男

元同級生響良牙が乱馬に戦いを挑んできた。ここはボスとの戦いだけなので、良牙は序盤にしては手強く設定してある。武器の傘とバンダナはダメージ大なので注意が必要。水飲み場を壊し、出てきた水に触れるとらんまになる。

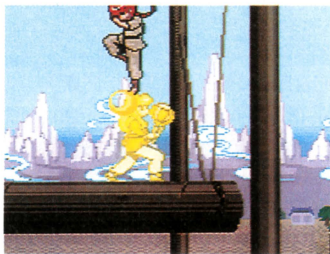
乱馬のギャグにぼう然

蹴られる良牙。乱馬、かっこいい

傘で乱馬をさす良牙

殺気を感じる乱馬。光がしぶい

うらやましいPちゃん。アブネー

女傑族の掟

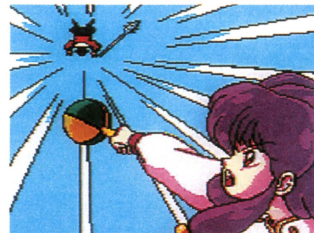
シャンプーという少女が女傑族の掟により中国からランまの命を狙って日本にきた。舞台は女傑族の村、一定数の敵を倒すと中ボスが出現する。ザコキャラは足払いで片づく。しかし中ボスは投げてくる壺がじゃまで攻撃しにくいので、その壺に乗り顔に足払いをすれば倒すことができる。シャンプーは武闘台から落とせば勝ちなので、倒さず落としたほうが楽なのだ。ここでは乱馬にはなれない。

足もとを狙え!!

シャンプーは倒すより下へ落とすことを考えて戦った方がいい

シャンプーの一撃が決まった

中国で、起きたことを話す玄馬

らんまはヤッパリ人気物

♥我愛你♥

うわっ　乱馬とシャンプーが！

『らんま$\frac{1}{2}$』の3大美少女だ。パートクリア時には、一枚絵がドンと出る

一口メモ　響 良牙

乱馬を追いかけて中国に渡り黒豚溺泉に落ちて以来、水をかぶると黒豚になってしまうことに…。あかねに心を引かれる内気でシャイな性格の持ち主。しかしあかねのペットPちゃんとしての悲しい一面を持つ。

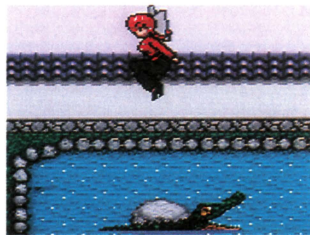
良牙の跳び蹴りだ

良牙はいつも負けてばかりだけど本当は方向音痴なんだ

怒った顔もかっこいい良牙

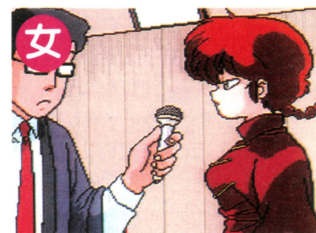
格闘出前レース

ラーメン1年分に目のくらんだ玄馬のせいで乱馬が格闘出前レースに出ることになった。出前先はなんと九能邸…。ここではラーメンを無事九能のもとへ届け、食べさせればいい。しかし届けるまでに池にはワニが、屋敷には鎧武者やお茶をかけてくる人がじゃまする。ここでもまたシャンプーが乱馬のじゃまをする。ボスはまたもや九能。前回より数段強くなっているので倒すのはきついが、らんまで行くと「愛は最高の調味料」といってラーメンを素直に食べてくれる。途中で九能の妹小太刀がくれる回復アイテムをのがすな！

3人並んでヨーイドン

ペットのワニのミドリガメくん

愛は最高の調味料

伸びたラーメンを食うのよ

乱馬だとこうやって食わせる

らんまだと食べてくれて優勝

あかねのひざの上でニャーゴ

恐怖看板男

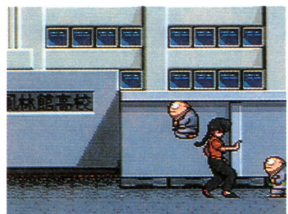
乱馬が学校に行ってる間に、天道道場の看板を道場破りに取られてしまった。手をけがしているあかねが取り返そうとする。急げ乱馬／　学校から道場へ帰るのが目的だが、途中道場破りの手下がじゃまをする。パートの初めに出てくるパンダアイテムを使いらんまになっておくと移動が素早くできるので、かなり時間を短縮できる。手下は大中小の3種類いるが、たいした攻撃をしてこない。しかし、ちりも積もれば山となり、知らないうちにやられる寸前ということがままある。途中に乱馬の苦手な猫が集団で出てくるが、先頭にいるのはシャンプーかな？

ここからスタートだ

あっ／　あれはシャンプーかな

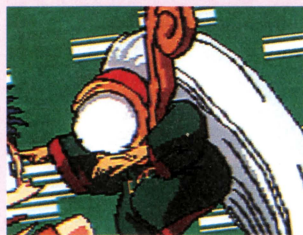
わー怖いよー。あかねの親父だ

このパートのボス。弱いぞ／

変な物を食べて2人ともダウン

一口メモ シャンプー

自分を倒した相手が女の場合、地の果てまで追いかけても殺す、という物騒な掟をもつ女傑族の女シャンプー。その掟のためにらんまを追い日本まできてしまったバカ正直な娘。男と知ってからは乱馬にゾッコン。

シャンプー猫が跳ね回る

壁を突き破りシャンプー登場

シャンプーのひいばあちゃん

爆砕勝負

乱馬と良牙は山ごもりの修行の成果を試すため勝負をすることを約束した。川沿いに山を登る荒行をするのだが、良牙と戦うとき乱馬のほうが有利なので川に落ちないように気をつけろ。パワーアップした良牙との戦いは燃える。

このくそババアー

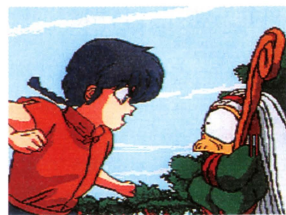
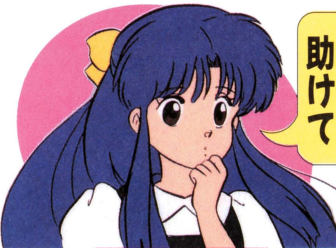
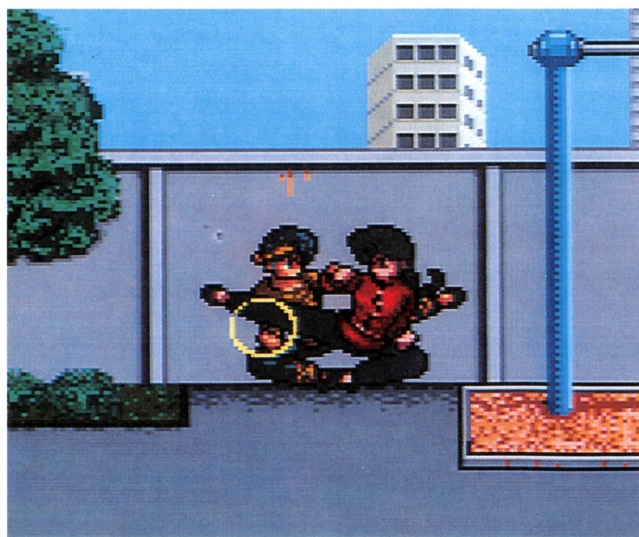
すごい爆発だ。触るなよ／

乱馬も良牙も水に落ちて変身？

猫飯店への招待

さらわれたあかねを助けるために、猫飯店に向かう乱馬に救出の役をめぐり良牙が戦いを挑んでくる。だが、前のパートで使ってきた必殺技の爆砕点突を打ってこないので、意外と楽に倒せるのだ。だがこれから先、とても強い敵が何人も現れるので体力を温存した方がいいだろう。

なに／　あかねがさらわれた

うん？　Pちゃん

可憐な？　あかねを助けろ／

キックが交差する乱馬と良牙。どっちが勝つのか見ものだ

モトローダーII

5人同時プレイで話題を呼んだ『モトローダー』が、パワーアップしてPCエンジンに帰ってきた。	発売日未定	価格未定
	レース	3M
	――――	――――

スピードやグラフィックもパワーアップ

今回の『モトローダーII』でも5人同時プレイはもちろん健在。あの白熱のレーシングバトルの興奮が再びよみがえるのだ。もちろん5人集まらなくてもレースは可能。その場合は、コンピュータが対戦相手になるのだ。そして1レースごとに得られる賞金で、マシンをパワーアップだ。今回は『II』になっての主な変更点を紹介。

⬇こういったレース物は、やはり人間との対戦プレイが断然おもしろいよね

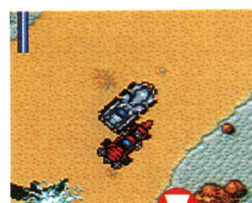
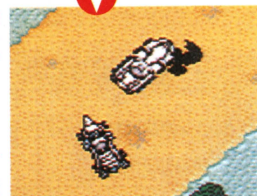
車体は3種類

前作は車体の種類は1種類しかなかったが、『II』では3種類に増え、さらにパワーアップアイテムや攻撃アイテムも大幅に増加している。どの車体を選ぶか、どのアイテムを装着するかが、勝敗の分かれめに大きく関わってくる。

⬆車体が違うと走りも変わってくる

カー	タンク	ホバー
スピードは速いが、ボディの耐久性に欠ける	スピードは遅いが、耐久性は抜群に高い	空中に浮いていて、他車との当たり判定なし

車同士の当たり判定も

『II』でのもっとも大きな変更点は、車同士の当たり判定が付いたこと。前作では車と車はぶつからずにすり抜けてしまった。そのため自分のライン取りに集中できたが、今度はそうはいかない。相手をブロックしたり、壁にぶつけたりできるのだ。また、耐久力が0になると車は炎上してしまうので、わざとぶつかり相手をリタイヤに導くことも可能だ。

⬆激しいバトルで、相手の車に今にもぶつかりそう。どうしよう
⬆いかーん！ 弾き飛ばされてしまった。順位も下がってしまう

コース数を増加

コースのバリエーションも倍以上に増えている。ビギナー用や、エキスパート用まで様々だ。実在のサーキットのイメージに近かった前作に対して、『II』ではメカニカルな背景になり、近未来の雰囲気がよく出ている。また、スクロールは前方向に限定されていて、車が逆さまになることはない。このためビギナーにもかなりとっつきやすくなっているのだ。

⬆直線ではスピードの速いカーが有利だ。後続車を一気に引き離せ

⬆レースクイーンももちろん登場。美少女キャラが盛りだくさんだ

迫熱のデッドヒート

⬆先のコースになると、カーブが連続して続いたり、障害物や砲台が設置してある箇所もある

INNER EYES

OEDO／ソル・ビアンカ続編ビデオ発売

ゲームとビデオなどのメディアミックスを、積極的に推し進める同社。ゲーム関連の、ビデオの続編が2作発売される。ひとつは『CYBER CITY OEDO 808 DATA−2 囮の機構』。この作品は肝心のゲームの方がまだ発売されていないが、ビデオは早くも2作目の登場だ。発売はジャパンホームビデオから12月28日を予定している。価格は9888円(税込)だ。そればかりでなく、来年には3作目も発売されるぞ。もうひとつは『ソル・ビアンカII』。ゲームはすでに発売済み。こちらの方は少し先になり、NECアベニューから来年の春頃の発売を予定している。価格は10094円(税込)だ。

⬆『OEDO』にはこんなきれいな美女も…実はこの方は男なのです。コードネームはベンテン。電脳警察の一員

⬆『ソル・ビアンカII』のジャケット

ナグザット

どうやら発売日が来春ごろになりそうな『三国志英傑天下に臨む』。かなり発売日は遅れてしまったわけだが、CD－ROM初の歴史シミュレーションだけに期待は大きい。また今回は、業務用から移植された『1943改』との豪華2本立てだ！　今後のラインナップとして『熱血高校ドッジボール部サッカー編』『都市転送計画エターナルシティ』そして、新しいタイプのブロック崩し『TAITAN』など豊富に用意されている。

三国志英傑天下に臨む

開発が遅れたため、今回もユーザーの気になる戦闘シーンをあまり紹介することができない。しかし、各武将のステータスや、オープニングシーンなど大公開。歴史ファンでなくとも『三国志』の魅力が見えるはず。

発売日未定	8800円（税別）
シミュレーション	CD－ROM
バックアップメモリ	――――

統一の野望に燃える6人の武将

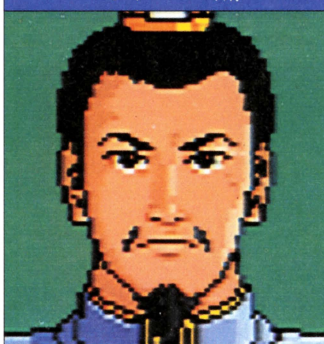
1800年前の戦乱の中国を舞台にした、壮大な歴史シミュレーションゲーム。

その中国を統一しようとする武将は劉備、曹操、孫堅、袁紹、董卓、劉表の6名。この中から1名の武将を選択して、戦乱の中国を統一させよう。

6名の武将たちは、それぞれ体力、武力、知力、人徳と4つのステータスを持っている。初期の段階で、体力、武力、知力が高いのが曹操、人徳が高いのが劉備となっている。このステータスだけで決めるのもいいが、自分にあった武将を選択するのも中国統一への近道になるかもしれない。

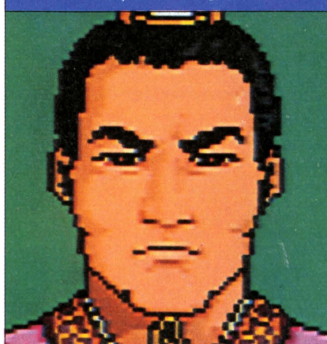
中国統一への長い戦いになるのでよく考えて武将の選択を行おう。

戦いの舞台はここだ

劉　備

このゲームの主人公的な存在。武力は少し劣るが、それを補うだけの人徳で、優秀な配下が付きやすくなっている。

曹　操

体力、武力、知力、人徳が、もっともバランスのとれている武将である。使いやすいだけに敵に回すと怖いタイプの武将だ。

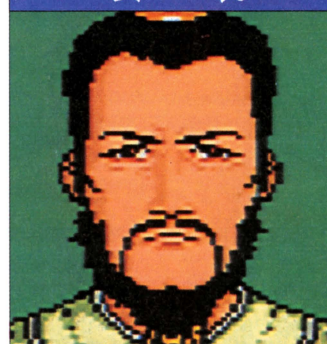
孫　堅

この武将は、バランス良くまとまっているが、これといって目立つところはない。歴史上でも早死にしてしまった武将である。

袁　紹

元連合軍の総大将という輝かしい歴史を持つ武将。ずば抜けたところはないが、戦い方しだいで、強さを発揮するタイプの武将だ。

董　卓

中国を乱した武将。当然人徳は武将の中で、もっとも低いが、人材や土地を豊富に抱えているので決して使いにくい武将ではない。

劉　表

武将の中で、もっとも武力が低いため、あまり使いやすくない。しかし、荊州という広大な土地を持ち、配下集めには困らない。

華麗なる3つのオープニング

CD−ROMならではの音とビジュアルを生かし、「三国志」の歴史がオープニングでみごとに再現されている。
また、横山光輝氏の監修と、高橋幸宏氏のサウンドで、よりゲームを盛り上げてくれるぞ。

大迫力のビジュアルが見れるぞ!

桃園の誓い

劉備を武将に選択すると、桃園の誓いがオープニングになる。
朝廷の血を引く劉備が、黄巾賊の乱を静めるために軍勢を作った。そのとき劉備は関羽、張飛の3名と、桃の木の下で義兄弟の杯をかわして、黄巾賊の乱を鎮圧しようと誓いを立てるのであった。

これが、あの有名な桃園の誓いの場面である

打倒董卓

打倒董卓のオープニングは、曹操を選択すると見ることができる。
このシナリオは、都に入り、横暴を奮い、悪業の数々を行う董卓を見かねた曹操が、檄文を出し、各州の武将に呼びかけ、打倒董卓を目指すというもの。

上に書いてあるのが檄文だ

打倒董卓に燃える曹操の姿である

董卓の横暴

董卓の横暴は、凡用オープニングなので、残りの孫堅、袁紹、董卓、劉表はもちろん、劉備、曹操たちも、個人のオープニングが終了しだい見ることができる。
董卓の横暴は、打倒董卓と同様に、私腹を肥やし、人々を税金で苦しめて遊びほうけ、悪業を重ねる董卓と、それを許すまじと立ち上がる武将が見られる。

悪業の限りを尽くす董卓の配下

中央にいるのが董卓だ

勝つも負けるも采配次第!

歴史シミュレーションで、最も勝負を左右するのが、コマンドの選択。たとえ劉備、曹操といった有望な武将を選択しても、配下へ適切な指示を与えなければ、中国統一は、不可能であろう。

装　備

戦いに備えるため、ここで装備を整える。装備を選択することによって、馬を購入したり、刀などの武器を製作することができ、武力を上げることができる。

馬を買ったようだ

訓　練

自分や部下の武力を向上させるのが訓練のコマンドだ。
武力を上げることにより戦いを楽に勝つことができる。武力の低い配下は、訓練させておこう。

武力が上がった

教　育

教育を行うと、知力を上げることができる。
知力を上げると、計略などの成功率が高くなる。

配下の知力を上げるのもいいが、己の知力も向上させよう

探　索

探索を選択することによって、在野にいる人材を捜し仲間に引き込むことができる。
また、金なども捜しだせるのでマメに探索すると非常に有効だ。

いろいろ歩き回ろう

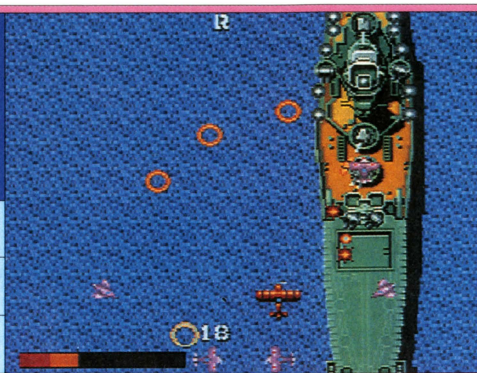
攻　撃

すべての面で重視された上で行うのが攻撃のコマンドである。
戦いはヘックス画面で行う。戦闘の中には、大迫力の武将同士の一騎討ちも用意されている。

勇ましい武将たちの一騎討ちもプレイできるぞ

1943改

カプコンの業務用人気ゲーム『1943』の番外編ともいえる『1943改』が移植される。
PCエンジン版の『1943改』は業務用の完全移植に加え、ナグザットがアレンジをしたオリジナルモードもついているのだ。

3月発売予定	7200円(税別)
シューティング	4M
コンティニュー	————

懐かしの業務用シューティング移植

PCエンジン版の『1943改』は完全移植のアーケードモードと、それとは違ったオリジナルモードの2つのモードがある。

移植の進みぐあいだが、アーケードモードはラウンドのメッセージなどを入れるだけなので完成間近だが、オリジナルモードは制作が始まったばかりだ。今回はアーケードモードのほうを紹介しよう。

自機はダメージ制なので、一撃でやられてしまうことはない。また2人同時プレイのときエネルギーが残り少なくなったら、もう一方のプレイヤーに重なれば、エネルギーを分けてもらうことができる。有効にそれを使おう。

まだ改の字は入ってない

ステージごとに背景の色が変わる

2人同時プレイもちゃんと再現されているぞ

海と雲が夕日に染まっている

オリジナルモードを追加

このゲームのもうひとつの売りがオリジナルモードだ。オリジナルモードはこれから開発に取りかかるので、システムなどの具体的なことはまだ決定していない。

担当者の弁によるとオリジナルモードは『1943改』にナグザット流の味付けを加えたものにしたいとのこと。一つの案としては、空中空母から発進し空中戦をしたあと、水の中や地下の抗道でのバトルを繰り広げながら敵の要塞に突入していく、といったものがある。また、砂漠の上空や嵐の中、氷山や珊瑚礁など、面にもたくさんのバリエーションを持たせていきたいと語っていた。

『1943改』は一見地味なシューティング（内容はハードだが）なのでオリジナルモードはとにかく派手にしていきたいそうだ。

パワーアップ

アイテムは赤い編隊を撃ち落とすことによって出現する。アイテムには制限時間があり、同じものを続けて取ると時間が延びる。

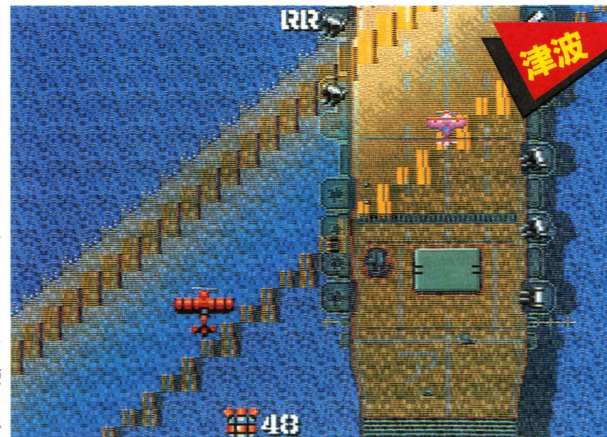
パウは赤い編隊が持っている。逃さないように

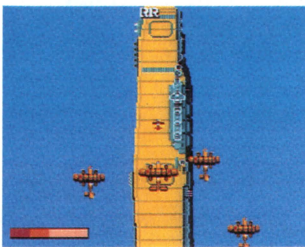
	パウ エネルギーの補給。撃つと他のアイテムに変わる		**ショットガン** 敵の弾も打ち落とすことができる
	3ウェイショット 前3方向に撃てる。押しっぱなしで連射可能		**サイドファイター** 自機の両側につき、弾を撃ってくれる
	スーパーシェル 通常弾の3倍の威力。押しっぱなしで連射可能		**エネルギータンク** 自機のエネルギーがパウの3倍補給される
	レーザー 貫通力があり、2段階にパワーアップする		**弥七** 自機のエネルギーが全快する。左図はイラスト

メガクラッシュ

メガクラッシュとは稲妻や津波などの自然の力を自由に操り、敵に大ダメージを与える神がかりな荒業なのだ。しかし、メガクラッシュを使うたびに自機のエネルギーが減っていくので、そう多用できないのが悲しい。

上空では雷を呼びおこす

艦隊と戦っているときメガクラッシュを使うと、津波が敵の艦隊や戦闘機を巻き込んでくれるのだ！

連合艦隊を撃沈せよ！

ステージの始めにその面の攻撃目標が明らかになる。それがボスキャラなのだ。ステージは2種類あり、ボスが空母や戦艦の場合と、大型戦闘機の場合があるぞ。今回はその2種類のステージの流れを説明しよう。ゲームの最終目標は全連合艦隊を撃破することだ！

敵の攻撃を受けてしまった

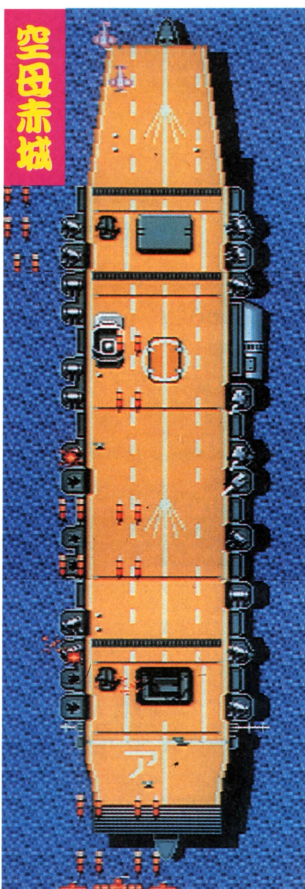
対艦隊戦

ステージの始めのほうは上空での敵戦闘機との戦いになる。敵の艦隊を捕捉すると低空飛行に移りボスとの戦いに突入するぞ。

始めは、はるか上空での戦いだ

敵艦隊を発見した。これからが本当の戦いになる

この艦隊の攻撃を抜ければ空母赤城との対決が控えているぞ

空母赤城

1ステージ目のボスの赤城だ！ 3画面分もある巨体から無数の対空砲火や戦闘機が襲ってくる！

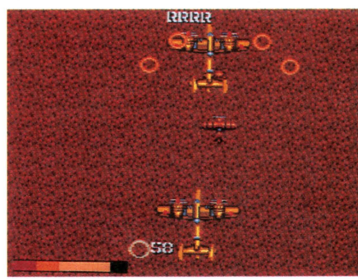
対大型戦闘機戦

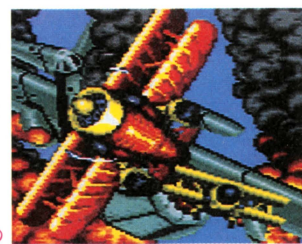
対大型戦闘機戦は始めから終わりまで戦闘機との戦いになっている。ボスには大型戦闘機の亜也虎（あやこ）と中型戦闘機の編隊の大飛龍（だいひりゅう）のどちらかが出てくるぞ。

ボスとの戦闘は一騎打ちとなり、ザコキャラは出現しない。

『1943改』はショットガンでの攻撃が一番有利に進めることができる

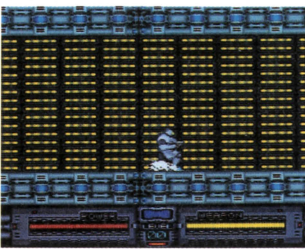
亜也虎

巨大戦闘機の亜也虎だ！ 耐久力があるのでバリバリと撃ち込んでやれ！

大飛龍はボーナスステージみたいなもの

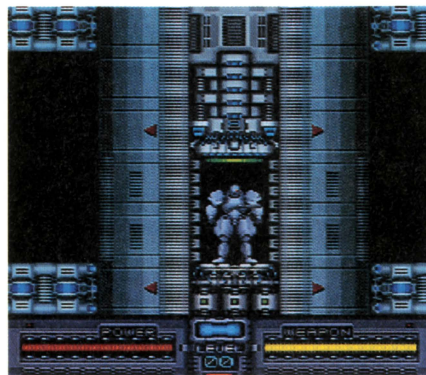
ステージクリア画面のメッセージはまだ入ってない

都市転送計画 エターナルシティ

発売日未定	価格未定
アクション	4M

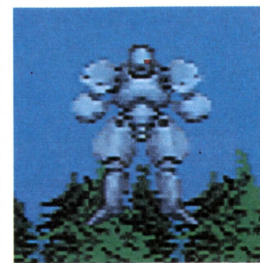
『エターナルシティ』の開発が進み、新しいバージョンの画面写真を、手に入れることができたぞ。

今まで公表されているものとはだいぶ違った感じになっている。まだ開発途中のものなので、敵キャラは少ししか入っていなかった。

まだまだ、開発中の画面だ

だが自機はなめらかに動いていて、なかなかのものだった。

自機の形も士郎政宗氏のイラストに近いものになった。

この場所に来るとパワーアップアイテムがもらえる

11月号で紹介した原画に近いものになったぞ

タイトー

最近のタイトーのゲームは、あいかわらず完成度が高い。基本的に業務用の移植がメインなのだが、今回紹介している『チャンピオンレスラー』や『カダッシュ』などは業務用そのままとはいえないかわりに別のところでPCエンジンのゲームとして、いい味を出している。この調子でいくと来年発売予定の『S. C. I.』などにもオリジナルな要素が付け加えられる可能性も大なのでそのへんも楽しみだ。

チャンピオンレスラー

スポーツゲームの中でも野球と並んで根強いファンの多いプロレス。今回紹介する『チャンピオンレスラー』は業務用からの移植で「ガチャガチャ」操作が少しだけ話題になったちょっと変わったプロレスゲームだ。

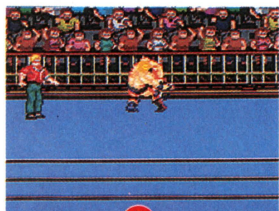
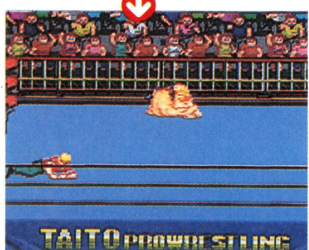
12月14日発売予定	6600円(税別)
プロレス	3M
――――	――――

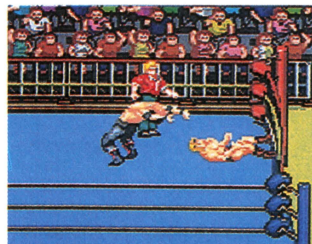
体力勝負のプロレスゲーム

PCエンジンのプロレスゲームは今までにも何本か発売されているが、その中でもこの『チャンピオンレスラー』は一番操作法がハードになっている。そういう意味では最高に本物のプロレスに近いプレイができるといえるだろう。

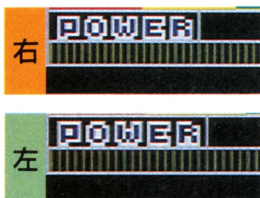
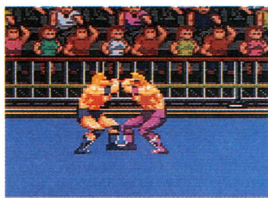
⇨白熱のプレイが楽しい

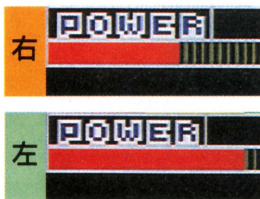
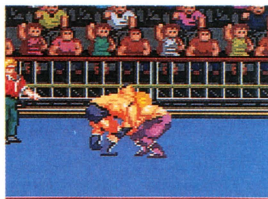
レバー操作とタイミングが命

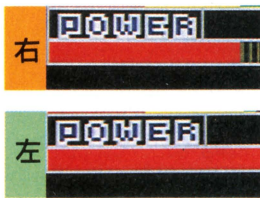
プロレスゲームの基本はまず複雑な操作方法を覚えることといっても過言ではない。この『チャンピオンレスラー』も同様なのだが他のゲームとはちょっと違う。相手と組み合ったときに技をかけるというスタイルは変わらないのだが、そのとき方向キーを上下左右に「ガチャガチャ」とひたすら動かしまくってパワーをため、頂点に達したところで今度はタイミングよくボタンを押しながら方向キーをどれかに入れる。この組み合わせによって技が決まる。とこんな感じで技を繰り出すのだが、これがなかなか難しい。とにかく何度も練習して慣れるしかない!

⇨ぐっと相手をかかえて

⇧おさえこんでそのままフォール

⇧投げ技もうまく使いこなそう

相手と組んだらパワーをためる

まずは相手と組み合わなきゃ技はかけられない。パンチなどの先制攻撃で近づいてガッチリ組み合おう。組み合った瞬間から勝負が始まる、方向キーを回せば下のパワーゲージがたまる。

ひたすらガチャガチャ

とにかく「ガチャガチャ」と方向キーを回しまくれ。パワーが多い方が技をかける権利が得られるのだ! それにしても実際にやってみるとコレってけっこう指がつかれるぞ。

タイミングを合わせてボタンを押せ

パワーがたまったらタイミングをはかって方向キーとボタンを同時に押せば見事技がさく裂! ほらね。パワーの多い左が技をかけられたでしょ? さあ次はどんな技を決めるかな?

8人のレスラーそして多彩な技

このゲームには全部で8人のレスラーが登場する。下の写真を見てもらえばわかるようにそれぞれどこかで見たことのある顔の強者どもだ。各レスラーは一長一短があるのでどれを選ぶかプレイヤー次第。自分に合った選択をしよう。

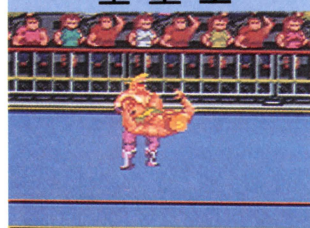
パイルドライバーだ！

全レスラーの必殺技と特長

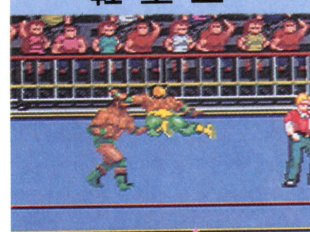
レスラー	必殺技	特長
ロッキーガーナー	●ウエスタンラリアット ●スピニングトゥーホールド	全体的にバランスのとれたレスラー。ラリアットは強力だ
ニトロバンクス	●フロントスープレックス ●ボストンクラブ	力まかせのラフファイター。パワフルな攻撃が中心
ミラクルラスタン	●フライングニールキック ●パワーボム	巨体のわりには空中殺法も使いこなす。パワーボムの破壊力は絶大
ブラックマシーン	●ヘッドバット ●ブレーンバスター	ジャングルからやってきた黒人マスクマン。鋼鉄の肉体をもつ
マッターホーンデッカー	●マッターホーンヒッププレス ●ネックハンギング	とにかく怪力。技の数は少ないが一つ一つが強力。動きがトロイ
ジミーカーボン	●ジャーマンスープレックスホールド ●ムーンサルトプレス	身軽さは一番。スピーディーな動きと技巧派の技が武器
ザ・サムライ	●フィストドロップ ●一本背負い	空手殺法が得意な東洋人レスラー。すばやい動きで相手をとらえる
コブラブラディジョー	●コブラクロー ●凶器攻撃	完全なヒール。反則攻撃が得意で凶器をもたせたら世界一？

特性を生かした技

プロレスといえば多彩な技のかけ合いが魅力だが、その辺のところはうまく再現されている。実際に使える技の数は全レスラー合わせて50種類以上にも及び、さらに選手も重量型、普通型、軽量型と3段階に分けられていて、それぞれが体形に合った技を繰り出すというようになっている。これによって投げ技やラリアットなどの一撃必殺的な攻撃で勝負を決めたい人は重量型。逆にトップロープからのダイビング攻撃など、空中殺法を多用した華麗な展開を追求したい人は軽量型というように好みで選べるようになった。

重量型

ジャイアントスイング

さすが重量級。こいつはキツイ！

軽量型

フライングボディプレス

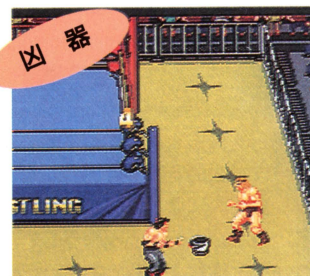
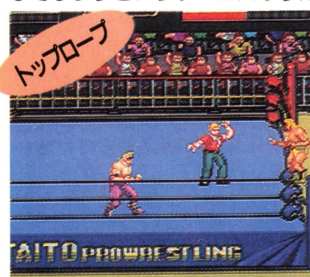
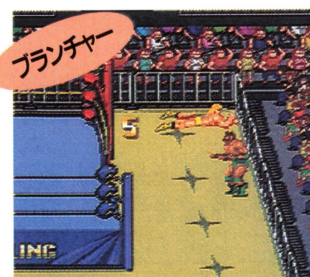
やっぱり空中技はかっこいいね！

変則的な技も豊富

ノーマルな攻撃だけではプロレスとは言わない。やはり場外乱闘や凶器攻撃などのパフォーマンスもほしい。もちろんこのゲームでもその辺はしっかりフォローしてある。しかも、レスラーによっては悪徳マネージャーなんかも登場してしまうというサービスぶりだ。

凶器

この凶器、どっちが手にするか？

トップロープ

おっと、ロープ最上段に登ったぞ

ブランチャー

ブランチャーッ！　気持ちいい〜

タッグプレーだと

このゲームではタッグマッチもできる。マルチタップをつなげば最高4人プレイまで可能だ。友達同士で遊べば盛り上がることうけあいだけど、家の中で4人がうなり声をあげながら「ガチャガチャ」方向キーを回している姿はなんかすごいものがある…。

タッグの場合は、やられている味方をフォローしたりできるよ

カダッシュ

アクションとRPGを複合させたシステムが特徴的な『カダッシュ』。前号では基本的な手順やキャラクタなどについて説明したが、今回は実際に1、2面を通してゲーム全体の流れを紹介していこう。

1月18日発売予定	6600円(税別)
アクションRPG	3M
――――	――――

シーン1は"岩の洞窟"が舞台

さあ、冒険の始まりだ。ゲームの最終目的はさらわれた王女「サラサ姫」を奪回することだが、その前にはRPGの定石ともいえる数数のイベントが用意されている。シーン1の目的は洞窟の奥に潜む魔物「ブラックプディング」を倒して"旅立ちの門"を開くこと。ここでゲームの流れをマスターしよう。

どんな冒険が待っているのか？

まずは話を聞こう

ゲームをスムーズに進めるためには、まず人の話を聞くことが大切だ。最初の洞窟へ入る前にも、いろいろなひとたちと出会うので、しっかりと情報収集しておこう。とにかく人に会ったら、まず話を聞くということを心がけよう。

誰でもいいから話を聞かせてよ

アクションを覚えよう

『カダッシュ』は、アクションRPGなのだから、通常のプレイで一番重点が置かれているのは、もちろんアクションだ。これがうまくできないことには、どうやってもゲームは進まない。

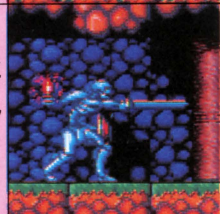
スタート時に4人（戦士、魔法使い、僧侶、忍者）の中からプレイヤーを選択することができる。それぞれ攻撃方法が違うが、基本動作は"攻撃"と"ジャンプ"。これを2つのボタンで操作する。さらに方向キーとの複合によって、"下つき"や"斜め撃ち"などが可能になる。ちなみに魔法使いと僧侶は魔法を使用することもできる。

忍者の武器は飛び道具。便利！

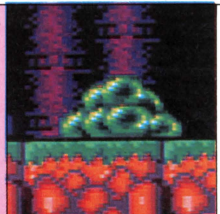
剣をふりまわして戦うのが戦士！

シーン1のモンスター

シーン1に登場するモンスターは全部で5種類。たいした奴等ではないが、それでもスケルトンなどはかなり強いので心してかかろう。

オーク　こん棒を振り回して撃ってくる。でも弱い

スケルトン　盾で防御し、剣で攻撃してくる。手強い

グリーンスライム　天井から落ちてきて体当たりしてくる

ヒュージスパイダー　こいつの吐く糸には注意。ダメージが大きい

バット　波状に飛んでくる。倒してもいいことがない

経験値を上げよう

RPGといえば経験値上げというようにこのゲームにもその苦労はついてまわる。しかし、アクションが主体というだけあって、それほど辛くはないはずだ。まあ、苦労した分レベルアップした時の喜びも大きいのでがんばろう。

戦って強くなっていくんだよ

えーっ！　そんなすごい奴がいるの？　今さら引きかえせないしなあ

でたなスライムのばけもの！　妙な動きにまどわされたら負けだぞ！

シーン2は"ルンガの洞窟"だ

「ブラックプディング」を倒し、"旅立ちの門"をくぐり抜けるとそこは水の豊かなマリネードという名の村だった。ここでの目的はこの村を支配する大ダコ「クラーケン」をルンガの洞窟まで倒しに向かい、いけにえにされている娘を取り戻すことだ。

上手に買物しよう

お店もここではじめて登場する。武器屋で防具や武器を買い、装備を整えるのも大事だが、道具屋で体力の回復する薬草、敵から受けた毒を消す薬なども買っておこう。

どれを買おうかな

ここで休息

この村にくると初めて宿屋に泊まることができるぞ。一晩泊まると体力が完全に回復するので前の旅のキズをここでいやそう。それからこのゲームにはコンティニューもパスワードもないので、体力回復だけは忘れないように。

ここで休んだら次の冒険へＧＯ！

イベントクリアで先へ

シーン2のルンガの洞窟はシーン1とくらべて広く複雑な形をしている。さらにトラップなども大がかりなものになっていたりと大変だが、きちんとレベルアップさえしていれば割と楽勝だ。「クラーケン」を倒して先を急ごう。

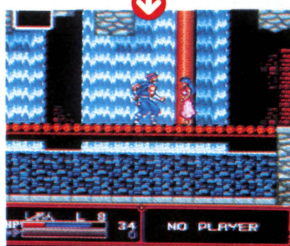
グルグル回る鉄球をうまくよけ…

シーン2のモンスター

そうとう手強い奴がそろっているので前半戦で経験値を上げておこう。

モンスター	説明
トード	ジャンプしながら近づいて体当たりしてくる
グレイウーズ	グリーンスライムの強化バージョン。跳ねる
グール	近づくと骨を投げてくる。経験値稼ぎにいい
ワスプ	ホバリングして体当たりしてくる。毒をもつ
ローパー	突然地面からはえてきて、弾を吐いてくる
アイオブザディープ	上下にフワフワ動いてレーザーを吐いてくる

大ダコ「クラーケン」の長い足をうまくかわせ

女の子を助けたぞ。ん？

なんと彼女はマーメイド！

S. C. I.

1月25日発売予定	7200円(税別)
ドライブシューティング	4M

『タイトーチェイスH.Q.』の続編にあたる『S.C.I.』の画面写真を入手したので公開しよう。

シビアなレースゲームの多い中、とにかくガンガン車にぶつかって、バリバリ撃ちまくる爽快さがなによりの魅力。犯人逮捕のためには手段を選ばない。業務用では大型筐体を使ったゲームだけに、完全な移植とはいえないが、家庭であの興奮が味わえるだけで十分？次号では詳しく紹介できるだろう。

背景の山が結構リアル

川の中でも追いかける

犯人の車を炎上させた

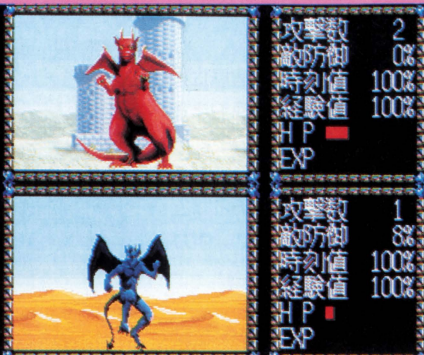
ターボを使って敵車に一気に迫ることも可能だ

マイクロキャビン

『スーパー大戦略』や、『マスターオブモンスターズ』などのシミュレーションを中心に、パソコン版のゲームをPCエンジンに持ち込んでくれているマイクロキャビン。しかしこれらのゲームは、いずれも他のソフトハウスからの移植もの。今後、できればマイクロキャビンオリジナルのゲームも、PCエンジンに移植してもらいたい。パソコンゲームで評判の高い『サーク』シリーズなんかもやってみたいね。

マスターオブモンスターズ

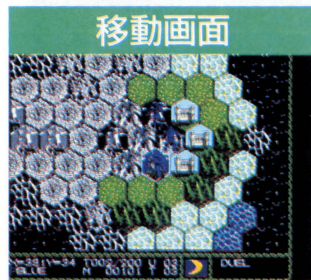
パソコン版では、続編『マスターオブモンスターズII』も発売されるほどの人気ゲーム。PCエンジン版は、戦闘シーンのグラフィックやミュージック面がかなり強化されていて、パソコン版にもひけをとらない仕上がりだ。

1月下旬発売予定	6500円(税別)
シミュレーション	CD−ROM
バックアップメモリ	———

魔法使い対魔法使い

このゲームの目的は、魔法によって呼び出したモンスターを使って他の魔法使いを倒し、魔王の座を手に入れることだ。『スーパー大戦略』ばりのヘックス戦に魔法とモンスターのミスマッチともいえる組み合わせが、とっても新鮮なファンタジーウォーシミュレーションだ。さあ、強力な魔力を駆使して魔王の座を目指すのだ。

移動画面

移動できる範囲だけカラーになる

戦闘画面

アニメーションが入る予定だ

まさに『大戦略』ばりのゲーム画面だが、システム的にはかなり独特のものをもっている

モンスターを召喚

まず最初にマスターの手足となって働くモンスターを召喚する必要がある。敵マスターを攻撃するためと、マップ上の塔を占領して自分のもつ魔力を増やすためだ。

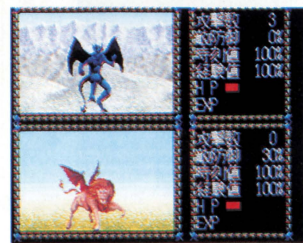
モンスターを召喚できる場所は決っている

塔を占領

塔は『大戦略』における都市と同じ役割を果たす。魔力の総量は占領した塔の数に比例するのだ。より多くの塔を占領しなければ、勝つことはむずかしいぞ。

塔は占領した軍の色で表示される

敵のモンスターを撃破

敵のモンスターだって、こちらの領土を狙って攻めてくる。そのモンスターを蹴散らして、逆に侵攻しなければならない。このゲームにおいては「守り」なんてことは考えてはいけないのだ。常に攻撃することを頭に入れておく。地形効果も十分に活用しよう。

戦闘画面はグラフィックがウリ

マスターを倒せ！

シナリオマップの勝利条件は、自分以外のマスターをすべてを倒すこと。しかしマスターたちは無茶苦茶強いのだ。十分に経験値を上げてレベルアップしたモンスターたちで集中攻撃、これ以外の有効な攻撃方法など、ない！

このＨＰのパラメータを見ろ！

マスターが召喚するモンスター

さて、君は魔王を目指す魔法使い（マスター）になって戦うわけだ。しかしマスターは自分の居城と、そこに隣接した城郭以外に移動することができない。だから敵魔法使いの領土に攻め込むためにモンスターを使い、さらに大魔法を使ってモンスターたちを支援し、戦いを有利な展開に導くのだ。

画面表示の情報をよく見てから

生産イコール召喚

この『マスターオブモンスターズ』では、自軍の戦力増強の手段としてモンスターを「召喚」する。

これは、『大戦略』シリーズなどにおける「生産」のコマンドと同じ意味をもっている。召喚は魔力とひきかえにおこなわれるので、より多くの魔力を手に入れることにより、より強力な多数のモンスターの召喚が可能になるのだ。魔力は占領した塔の数に比例して手に入るので、より多くの塔を占領したものが有利に戦闘をおこなえるということを理解しておこう。

召喚する場所にカーソルを合わせ

召喚したいモンスターをえらぶのだ

助人エレメンタル

マスターは１ターンに１回だけ攻撃のための精霊（エレメンタル）を召喚することができる。召喚できる精霊は5人のマスターによってそれぞれ異なり、サモナー以外のマスターは１種類ずつの精霊しか召喚できない。攻撃方法は、攻撃したい敵モンスターにカーソルを合わせ、召喚する精霊を選び攻撃する。しかし、この精霊による攻撃も魔力を消費するため、魔力が足りないと実行できない。

すんごく使えるのだ。重宝するぜ

攻撃したい相手をカーソルで選んで…

次に召喚するエレメンタルを選んで戦闘開始だ。マスターには攻撃できない

マスターの属性

5人のマスターは全員3種類の属性のどれかに属している。法と秩序を象徴する「LOW」、混沌と無秩序を象徴する「CHAOS」そしてその両方の性格をもつ「NETURAL」。この3つの属性のどれに属しているかによって、召喚できるモンスターの種類も違ってくるのだ。そして召喚したモンスターもどれかの属性に所属する。この属性は時刻値に大きな影響を与える。時刻値というのは時間による戦闘の有利さ不利さを表す数値で、モンスターはその属性によって戦闘時に大きなハンデを背負うことになったりもする。

マスターの属性によって召喚できる精霊も違ってくる

ウィザードはCHAOS系だ

唯一、NEUTRAL系のサモナー

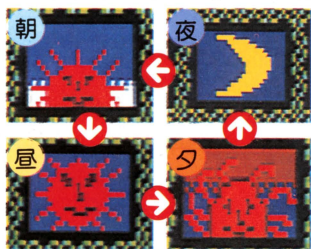
ウォーロック（LOW系）	ネクロマンサー（CHAOS系）
ウォーロック 法と秩序の象徴でもあるLOWのマスター	**ネクロマンサー** 混沌と無秩序を象徴するCHAOSのマスター
ファイアー 炎の精霊。格闘はあまり得意としない	**アース** 地の力をもつ精霊。格闘に大きな力を発揮
ドラゴン マスターによって能力が異なる特殊なユニット	**ドラゴン** CHAOS系のドラゴンは、ドラゴンゾンビとなる
エンジェル 天空を駆けるその姿はまさしく神の戦士	**デーモン** もとをただせば、神の戦士エンジェルだった
ロック 小島をそのまま巣にしてしまう大きな鳥	**レイス** 自らの肉体をもたないさまよえる霊体
セイレーン 船乗りに恐れられている美しい海の魔女	**マンティコア** 俊敏な動作は、放たれた矢も回避できるほど
サーペント 強力な破壊力をもつ、海の竜。水中では最強	**クラーケン** 屈強な海の男たちがもっとも恐れる魔物
リザードマン トカゲ族の戦士。砂漠などの乾燥地を好む	**ミノタウロス** 戦士の肉体に、雄牛の頭をもつモンスター
トロール 恐ろしく醜悪な顔をした巨人。性格は優しい	**バーバリアン** 相手がドラゴンでもダメージを与える戦士
ソルジャー 法と秩序の元に訓練された、誇り高き戦士	**ゴーレム** 魔力により大地から創り出された土の巨人

戦闘のノウハウ

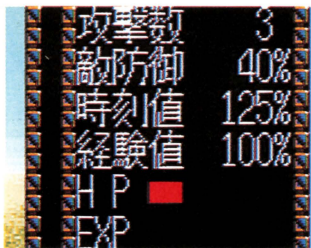
戦闘システムは基本的にヘックス戦なのだが、実際の戦闘シーンはロールプレイングゲーム風のパラメータ表示のものになっている。普通のシミュレーションに見られるような地形効果などの要素も戦闘に大きな影響を与える。それに加え、時刻値という要素が入っているため、緻密な計算が必要だ。

1回の戦闘じゃ、ケリはつかない

時間による違い

前ページで少し触れたが、各モンスターが属する属性の違いによって、モンスターが活躍できる時間帯が違う。そもそもこの『マスターオブモンスターズ』には、朝、昼、夕、夜の時間帯が設定されていて、画面中の太陽のマークによって表示されている。その時間によって通常100%の時刻値が120%に増加したり、75%に減少したりする。自軍のモンスターの属性はもちろん、敵軍のモンスターの属性も熟知しておくとベターだ。

このような時間の流れに従って時刻値も変化していくのだ

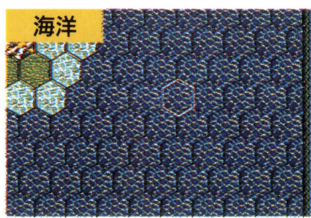
普通100%の時刻値が125%に

地形による効果

このゲームのメイン画面は、ヘックスで描かれたマップだ。ヘックスのひとつひとつには地形が描かれている。それぞれの地形によって、モンスターの攻撃力、防御力、移動力に大きな影響がでる。

地形の一種に塔がある。各軍が占領している塔は、その軍の色で表示される。どの軍にも占領されていない塔は「中立」の水色で表示される。この塔には魔法の力が封じ込まれていて、占領した軍に毎ターンごとに一定のMPを与える。さらに塔では、モンスターのHPを回復させることもできる。

各地形の効果を熟知していないと勝利の道は長くつらいぞ。

全部で12種類の地形が存在する

もっとも防御力がアップする地形

特殊なモンスターしか入れない

相手による有利不利

ウォーシミュレーションの定石として、戦闘シーンにおけるユニットごとの有利不利というのがある。判りやすくいえば、ジャンケンのグー、チョキ、パーの関係と同じ。この『マスターオブモンスターズ』にも、しっかりこの要素が入っている。召喚するのに必要なMPが少ないモンスター、つまり安いモンスターほど、顕著にこの関係が現れる。したがって有効な戦略戦術の基本として、同じ種類のモンスターばかり召喚するのではなく、多種のモンスターの混成軍団をつくることが大切なのだ。

エンジェルのイカズチはレイスに有効

レイスのデスクライは戦士に有効だ

同じ格闘ならソルジャーに分がある

混成部隊をつくって進軍させるようにするのがベターだ

大魔法で戦闘補助

このゲームを楽しむ上で、忘れてはならないのが「大魔法」のコマンドだろう。大魔法は1ターンに1回だけ使うことができる戦闘支援の魔法だ。では大魔法に対する小魔法はというと、一部のモンスターたちの戦闘時の攻撃手段であるサンダーやファイヤーなどの魔法がこれに相当する。大魔法はあくまで戦闘支援であるから、敵モンスターを直接攻撃したりするものではない。HPの消耗した、自軍のモンスターの回復、敵のモンスターの移動の妨害など、いろいろな大魔法がある。有効な魔法が多いので、よく考えて場面にあった使い方をしていこう。

1ターン1回しか使えないのだ

大魔法の種類とその効果

魔法	効果
ヒールオール	自軍全員のHPを5〜10回復させる。消費MPは15。
ヒール	モンスター1匹のHPをすべて回復させる。MP30。
スリープ	敵1匹を1回だけ動けなくする。消費MPは10。
ワープ	占領した塔の間をワープで移動。消費MPは20。
アゲイン	行動済みモンスターを、もう一度動かす。MP10。
サンダー	敵1匹のHPを1〜30減少させる。消費MP30。
ファイアー	敵1匹のHPを1〜30減少させる。消費MP30。
ハーフキラー	敵モンスター1匹のHPを半分にする。MP100。
メテオ	敵味方関係なく、HPを5〜15奪う。MP100。

大量のマップとキャンペーン

ウォーシミュレーションといえば、やっぱりシナリオの数が重要になってくる。この『マスターオブモンスターズ』の場合、心配はいらない。CD- ROMの大容量を利用しているので、すべてのシナリオマップをプレイしようと思えば、何ヵ月かかるか分からない程のシナリオが用意されている。

キャンペーンシナリオは２つある

キャンペーンモード

キャンペーン。辞書を引くと、戦役、組織的な運動、遊説などと書いてあるのだが、ここでは意味は深く考えなくてもいい。キャンペーンモードというのはシナリオがいくつも用意されていて、一つのシナリオをクリアすると次のシナリオを続けてプレイできるモードのことを指す。その際、前のシナリオでレベルアップさせたユニットを次のシナリオに持ち込めるというのが最大の魅力といえるだろう。このシステムは、最近のシミュレーションゲームになくてはならないものとなりつつあり、PCエンジンのゲームとしてはこの『マスターオブモンスターズ』が初登場ということになる。

このゲームでは、8つのマップを含んだキャンペーンシナリオが2つ用意されていてる。これをクリアして初めて、きみは真のマスターオブモンスターズになるのだ。

普通に戦いを進めていこう

よし、これでシナリオクリアだ!!

なんと！　次のシナリオに突入だ

マップモード

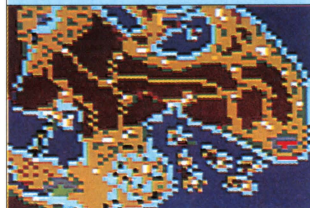
このマップモードというのは、キャンペーンモードの連続するシナリオに対して、シナリオマップが一つ一つ独立したモードである。

最大のメリットは、大量のシナリオマップのどれでもプレイすることができるということと、最大４人まで参加して遊べるということだろう。このPCエンジン版の『マスターオブモンスターズ』のマップモードには約25面のマップが用意されている。それらのマップは、パソコン版とパソコン版で追加発売されたマップコレクションからのよりすぐり。PCエンジン版オリジナルのマップが用意されなかったのは残念だが、バリエーションとしてはオリジナルといえる。いろんなマップから、自分の好みのマップを選んで遊ぶ。これがマップモードの醍醐味だ。

25ものシナリオマップがまってる

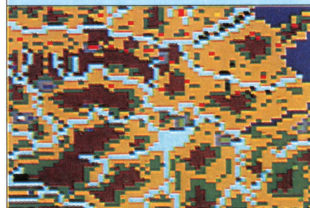
DUEL

最初に登場してくる、もっとも簡単なマップ。２人のマスターしか登場しないので初心者にピッタリ

せいなるやま

マップの大半の部分が、火山や山岳地帯になっている。ゴーレムやトロールなどの巨人族を有効に

ナイトメア

文字どおり、砂漠での戦いがメインになる。このマップでは、リザードマンが活躍するだろう

サンゴクシ

中国大陸をモデルにしたマップ。プレイ前の設定でプレイヤーの名も三国志風にしてみれば！

ハットリス

発売日未定	価格未定
パズル	1Ｍ

いまさら説明の必要もないかもしれないが、あの『テトリス』の作者、アレクセイ・パジトノフ氏の作品。『テトリス』のように上から落ちてくるいろいろな帽子を、5個重ねて消していくという簡単なルールだ。シンプルなゲームだから逆に瞬間的な判断力が要求される。ゲームのグラフィックなどはPCエンジン向きといえる。ファミコン版よりも業務用に近いのがうれしいね。

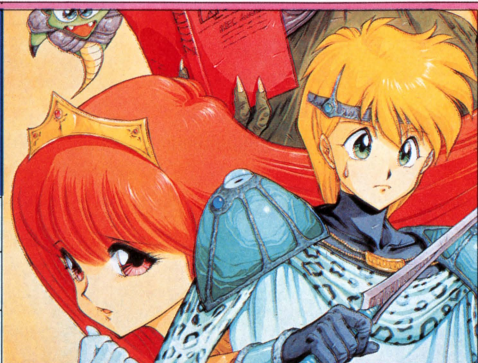
オープニングもこのとおり

かくれファンも多いこの『ハットリス』

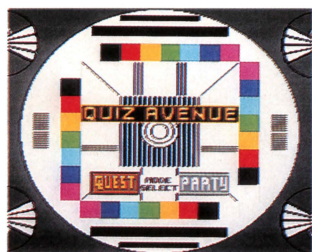
NECアベニュー

ついに登場したCD−ROMソフトの数々。年末発売のHuカード3本以降のゲームは軒並みCD−ROM。当初Huカードで予定されていたゲームがCD−ROMに変更されたりと、NECアベニューのイメージが大きく変わるようなラインナップだ。今後Huカードで予定されているのは『立体将棋（仮称）』と『ストライダー飛竜』の2本だけ。PCエンジンの古参メーカーのひとつが、大きくCD−ROMに傾いた。

クイズアベニュー

『スーパーダライアス』以来のCD−ROMソフトはなんとクイズもの。多人数で遊べるから、年末年始のパーティはもちろん、誕生日や各種イベントにはもってこい。ひとりのプレイモードもあるからいつでも楽しめる。	2月発売予定	5800円(税別)
	クイズ	CD−ROM
	コンティニュー	――――

PCエンジン初のジャンル

PCエンジンに意外となかったジャンル、それがクイズだ。このクイズアベニューは、難問奇問がなんと2千問以上収録されている。

モードは2つあり、１つはみんなでわいわいやれるパーティモード。そしてもう１つはひとりでじっくりとやるクエストモードだ。

テストパターンみたいなタイトル

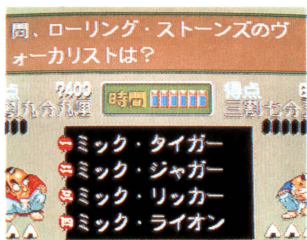
これはクエストモードの画面

業務用では流行のジャンル

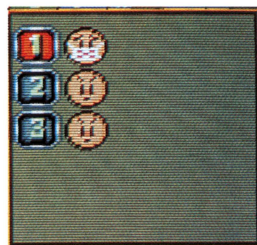
クイズというジャンルは、ここ数年で業務用では定番と化してしまった。古くからウルトラクイズものはあったが、『カプコンワールド』が登場して一躍ブームに。美しいグラフィックとボードゲーム的要素のミックスが人気だった。『クイズアベニュー』のクエストモードもこの流れ。

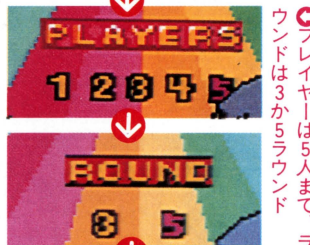
カプコンワールド

近代クイズゲームの元祖。これがクイズのジャンルを広げてきたんだ

クイズ捕物帳

江戸時代の岡っ引が主人公の一風変わったクイズ合戦

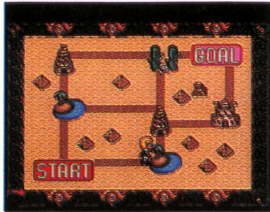
最大５人で遊べる

パーティモードは、マルチタップを使って最高５人で楽しめる。すべて早押しクイズで、年末年始のパーティなどで集まってやるのにはもってこい。ただし、出題とその結果を表示するのがメインなので、実際はイベントの補助用だ。

画面右上に表示される得点は顔のマークのゲージ

クイズ番組が始まるみたいな感じ

プレイヤーは５人まで、ラウンドは３か５ラウンド

いよいよ対決！ ボタンのタイミングが決め手だ

アドベンチャー仕立てのクエストモード

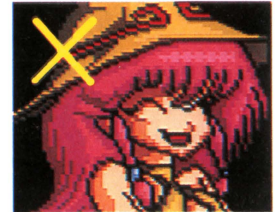
どちらかというとメインなのがこのモード。姫を助けるために、敵とクイズ合戦をして先へ進む。

ゲームは、ボードゲームのようなルートマップがいくつもつながって形成されている。ゴールにたどり着き、ボスを倒せば次のマップへ進めるんだ。

これがルートマップ。このマップ上を移動

敵のポイントに入るといきなり対戦モードに

敵モンスターと対決!?

ルートマップ上のポイントに駒を動かすと、敵とクイズ合戦だ。それぞれに勝利のための正解数が決まっていて、ハンドマークの数だけ間違いはOK。ハンドマークは1人勝ち越しで1増える。

登場するときサンプリングでしゃべる

正解すると、こんな顔に。してやったり
こちらは不正解のとき、敵がよろこんでるよ

敵も問題もルートしだい

それぞれのルートマップでゴールまで行き着くには、いくつかの敵のポイントを通過しなければならない。それぞれのポイントには違った敵が配置されていて、問題の傾向も違っている。また、正解数も違うので、敵を選んで道を選択する必要がある。また、ゴールにいるボスとの対戦だけは4つのジャンルから問題を選択できる。ここでは最初のルートマップを紹介し、傾向と対策を見てみよう。

問題の傾向を考えて進もう

ボス・ジャンル選択

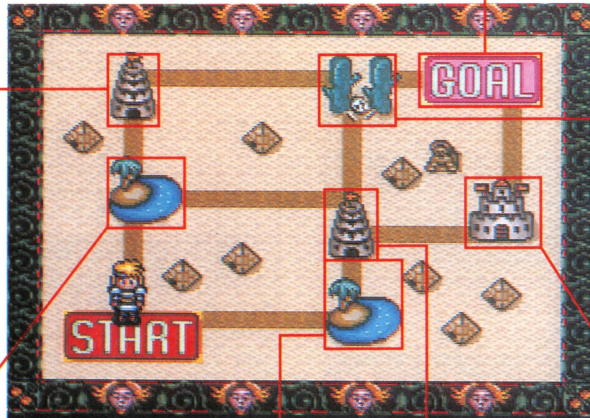
ここのボスは四天王のひとり「エデューシャ」。問題は科学、芸能／音楽、一般問題、漫画／アニメの中から選択。ただしここの専門問題はよっぽど知識に自信がないと選んではいけない。普通の人は一般問題で攻めるのが正攻法。

このお姉さんが四天王のひとり

4つのジャンルが運命の分かれ道

正解数4問

「おいらと勝負しろ！」とぶっきらぼうに登場する文学野郎？ 文学、芸術系統の問題が多いが意外と簡単だったりする。ただ、文系に弱い人には当然ながらとことんだめだったりする。

文学問題でもそれほどではないようだ

正解数5問

「ちょこざいな小僧…」とどこかで聞いたようなフレーズ。正解数は5問、アニメ関係の問題がメイン。だが、意外とPCエンジンユーザー層の知らないアニメや特撮が多いから実は難関。

オタクという言葉が生まれる前のアニメだ

正解数6問

「わしが強いからだ」と自信ありげに登場するだけあって手ごわい系統としては一般問題だが、7問正解はちょっときついものがある。

このローブの男は何者？

正解数4問

「いくぞ小僧！」とすごむが、意外と簡単。一般問題で、正解数は4問だから最初はこちらからいきたいものだが先のルートも考えよう。

強そうなドラゴンだが

正解数5問

「ちとむずかしいぞ？」と言いながら登場する。でもあんまりむずかしくはない。一般問題で5問ならばけっこう軽い部類だ。

コウモリなのだろうか？

正解数4問

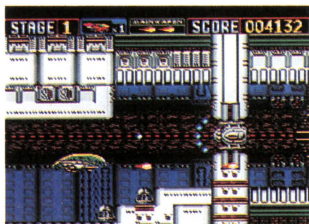
「オレをたおしてからいけ」と外見に似合わず力強く登場。一般問題が多いが時に科学系などもあり、ちょっと難問もある。

けっこう強いおっさん

ダウンロード2

ついにプレイ画面が公開された。前作に比べてどう変わったのかを徹底分析し、お知らせする。	2月発売予定	価格未定
	シューティング	CD-ROM
	コンティニュー	――――

演出効果がおどろくほど向上

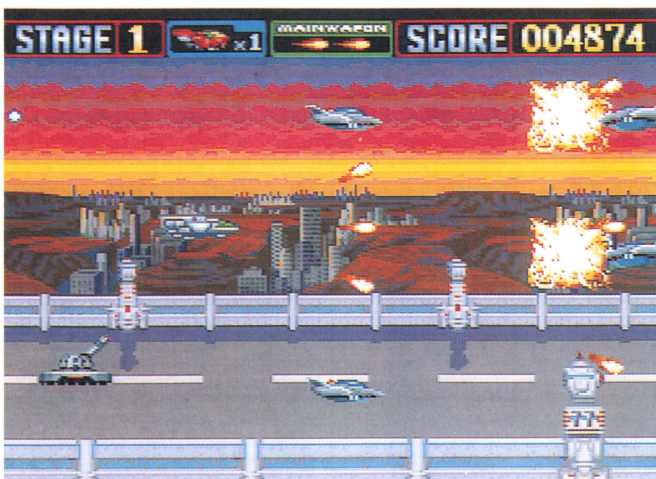
板橋しゅうほう原画のビジュアルが公開されたときには、ビジュアル中心の絵本ゲームかとも思われた。しかしそれはまったく違っていた。このゲームは、前作の基本システムを受け継ぎながら、シューティングシーンだけでも完成されたゲームに仕上がっている。

⇧なによりBGM、そしてグラフィックがよくなっている

まず驚いたのはサウンド。CDなんだから音がいいのはあたりまえだが、曲自体がロック調でいい演奏を聞かせてくれる。そして音に負けていないのがシューティングシーンでの背景。前作よりもはるかに描き込みが細かいグラフィックが延々とつづく。特に、後半の面の描き込みは業務用と言っても通るような緻密さで、シューティングシーンを飾ってくれている。

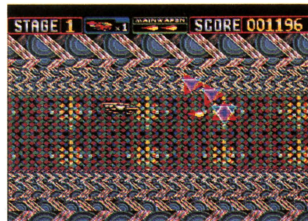
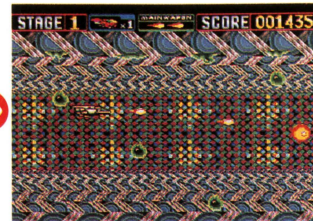
ダウンロード

⇧前作の市街地。薄めのグラフィックが渋い雰囲気を漂わせる

ダウンロード2

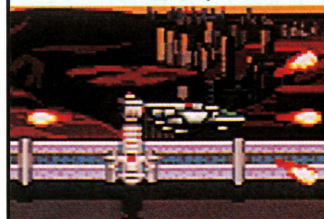
⇧赤い陽光に輝く雲がハデ。全体がハデに描き込まれている

⇧敵の攻撃も爆発パターンもハデになって臨場感は倍増だ

いろんな画面処理

各ステージの背景は単に描き込みが細かいだけではない。さまざまなスクロールや、いろいろな動きがあって、あっと驚かされる場面も数々ある。スクロールについては、多重スクロールはもはや常識。近ごろはやりのラスタースクロールもあるが、単にグネグネ動くだけではなく、その中にも細かい演出が施されている。とにかく先のステージで何が出てくるかわからない期待感がやる気にさせる。

⇧斜めのギザギザは多重スクロール

⇧実際に見ると目がチカチカする

攻撃もハデになった

今回のメインウェポンは4種類。それぞれのウェポンは、使っているときも命中したときもすごくハデになった。もちろんそれぞれのウェポンは前作同様アイテムを取ることによってパワーアップしていく。パワーアップシューティングとしても『ダウンロード2』は前作を上回るデキと言える。また、前作と同様にステージによって武器の選択を考えて進むことがポイントになっている。

⇧⇨ステージの途中でアイテムを拾うとパワーアップ。攻撃がどんどんハデに変化し、大量の敵に対抗できる

ショット
前作にもあったメインウェポン。ただしパワーアップがちょっと違う

レーザー
新ウェポンのレーザー。貫通するというおなじみのウェポンだ

ミサイル
敵を自動追尾し、撃破する。連射間隔が長いのが最大の欠点

ウェーブ
機体から伸びたビームが敵に大打撃を与える。弾も消してくれる

スプラッシュレイク

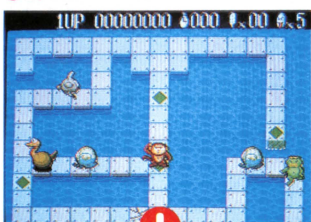
2月発売予定	価格未定
アクションパズル	CD-ROM

これはNECアベニュー初のパズルゲームということになる。愉快な敵キャラたちとダチョウの主人公が湖の上で大バトル!? ダチョウのくちばしで橋を叩き壊して敵を湖に沈める。橋を大量に沈めるのは快感。敵を全滅させれば面クリアだ。ただし、自分の足場を考えながら橋を壊さないとその面をクリアできなかったりする。

実はこのゲーム、NECアベニューの多部田、松田両氏が数年前にパソコンで原型をつくっていたもので、今回ついにメジャーデビューとなったものだ。

中央の変なダチョウが主人公

妙な敵だけど触れるとミスになる

橋を落として敵もいっしょに転落

調子にのると足場がなくなる

天地を喰らう

発売日未定	価格未定
アクション	CD-ROM

『ストライダー飛竜』につづいてカプコンが世に送りだした華麗なアクションゲームの移植が決定。

ゲームは三国志がモデルで、悪党の董卓を倒すために集まった劉備陣営の義勇軍の戦いだ。プレイヤーは劉備、関羽、張飛、趙雲の中からキャラクタを選ぶことができる。馬に乗った主人公は、剣や必殺技、策略などを使って敵をなぎ倒していく。

劉備陣営からキャラクタを選択

キャラクタは巨大だしグラフィックは緻密だし、その上しゃべりまくるこのゲームの移植が決定

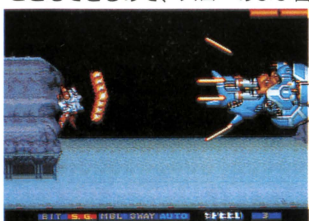
※『天地を喰らう』の画面は業務用のものです。

INNER EYES

究極の3ボタンパッド

NECアベニューがハード屋さんに転身!? なんと新たなPCエンジン用パッドを発売する。

このパッドには、第3のトリガーボタンが装備されており、切り換えスイッチによってRUNまたはSELECTボタンを割り当てることができる。これによって、RUNやSELECTボタンを使うゲームの操作性を向上させることが可能だ。

さらに連射機能を利用すれば大部分ゲームで、スローモーションをかけることができる。連射は固定することもできるので、スローのまま自由にプレイすることが可能だ。

発売は90年12月、価格は2980円(税別)。

トリガーIII機能切り換え
トリガーIIIに設定するボタンを切り換える。RUN、SERECT、未使用の設定が可能。

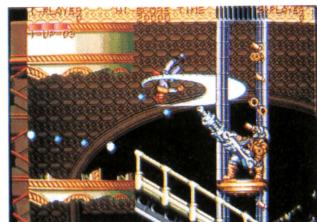
トリガーIII単発・連射・連射ホールド切り換え
トリガーIIIの連射モードを切り替える。連射、連射のまま固定、連射なしと3つの設定が可能で、ポーズ可能なゲームはスローモーションができる。

『アフターバーナー』はスピード調整

『サイドアーム』はウェポンセレクト

『ダライアス・プラス』はスローに

SG専用ソフト撤退へ?

スーパーグラフィックス発表と同時に専用ソフトとしての制作が発表された『ストライダー飛竜』が、PC/SG両対応に変更された。PCエンジンユーザーにとっては朗報だが、スーパーグラフィックスユーザーにとっては心中穏やかならぬものがあるのではないだろうか。これでNECアベニューの制作予定でスーパーグラフィックス専用というラインナップはなくなる。しかしもちろん、スーパーグラフィックスならばよりクオリティの高いプレイができる両対応という形でサポートしていくとのこと。ちなみに『ストライダー飛竜』は数少ないHuカードソフトで、8メガの予定だ。

これは業務用の『ストライダー飛竜』の画面。両対応になった

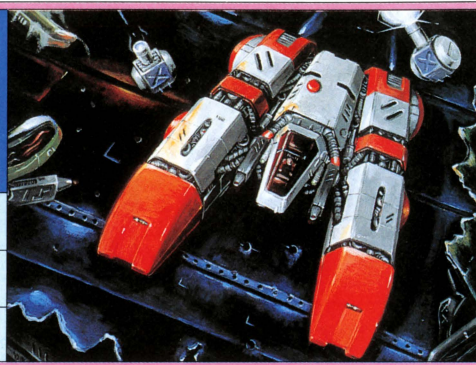
データイースト

『ドロップロックほらホラ』以来、すっかりごぶさたしていたデータイーストからの新作ソフト『サイレント デバッガーズ』と、『オーバーライド』の発売日が固まった。どちらも完全オリジナルの作品だ。

また、先日行われたAMショーで業務用の新作ゲーム『エドワードランディー』と『戦え原始人JOE&MAC』などが発表された。業務用にも力を入れている同社だが、現在PCエンジンへの移植予定はないそうだ。

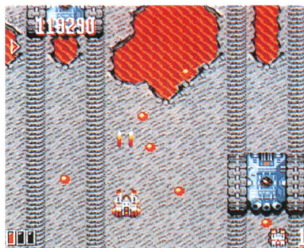
オーバーライド

今回は、先月号でタイトルが突然発表されたデータイーストのニューゲーム『オーバーライド』を緊急紹介しよう！　システムはオーソドックスなパワーアップ縦スクロールシューティングゲームだ。

1月発売予定	6500円(税別)
シューティング	2M
コンティニュー	――――

最強ウェポンで敵を一掃

この『オーバーライド』は、6ステージからなる縦スクロールのシューティングゲームである。

自機のユニークなショットが、このゲームの特徴だ。それは通常のショットを一定時間撃たずにいると、エネルギーが溜まり自機がスパークし始める。そのとき撃つと強力な火力を得たショットを放つことができるのだ。その破壊力は、画面上の敵を瞬時に消し去ってしまう程凄まじい。

↑自機のギガイアスだ！

↑敵は手強いマシーン軍団。強敵だ

↓見よ！　大地を震わすこの破壊力、これこそ最強ウェポン。まさに圧倒的！

2系統のアイテム

もちろん、自機はアイテムで強化していく。大別すると2系統あり、ディフェンス系とオプション系とに分かれる。

ディフェンス系には、通常ショットのパワーアップ、ライフ1段階の回復がある。オプション系は5種類あり、それぞれ特殊兵器を装備したオプションが自機に付く。このゲームでも、やはりアイテムは攻略上重要であり、オプションの有無で難易度が大きく変わってくる。また、自機は4回のダメージで1機を失ってしまう。1機失わない限り、アイテムはそのままの状態でプレイできる。

←自機が最強の状態

ディフェンスアイテム

ディフェンスアイテムは、自機本体の火力アップとライフ回復の2種類があるのだ。

アイテム	効果
P	通常ショットのパワーアップ。威力が増す
E	ライフが1段階回復するうれしいアイテム

オプションアイテム

オプションは自機に2つ付き、5種類それぞれ特徴のある兵器を装備できる。アイテムの色は絶えず変化しているので希望のアイテムをキャッチしよう。

サイドウェポン　自機の左右に付き、真横を攻撃する

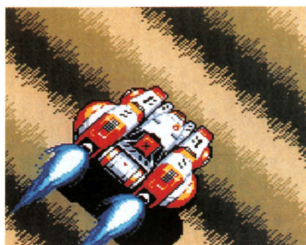
ブレイシングファイアー　斜めの敵を攻撃。レベルアップで追尾する

トルネーザー　自機の周りを回転する強力なビーム兵器だ

フォローウィング　自機の後をトレースするレーザー砲だ

リバース　自機の移動方向の反対を向く、強力オプション

惑星ウラノスの6大決戦

ステージはウラノス上空から地下基地へと展開する。ビジュアル的にも美しい背景が雄大に流れ、そして空を駆る洗練されたデザインのメカ群が、バトルを繰り広げる。そのさまはさながらSF映画の世界そのものだ。ここでは全6ステージ中、3面までを紹介していこう。

自機の発進シーンのタイトルデモ

ステージ1 ウラノス上空

最初のステージは敵機の数も少なく、これといったステージの罠もない。ボスキャラの強度はさほど固くはないので、比較的楽に進めるはずだ。次のステージにむけてアイテムを取りまくり、オプションなどを最強レベルにまで、パワーアップしておくといいだろう。

大空を舞台に戦闘は始まる。弾丸を撃ちまくり敵機を撃破せよ

ステージ2 地熱地帯

この地熱地帯のステージから、敵の攻撃も砲座などが出てきて激しくなる。こちらも強力なオプションを装備するなどして対抗しなければならない。

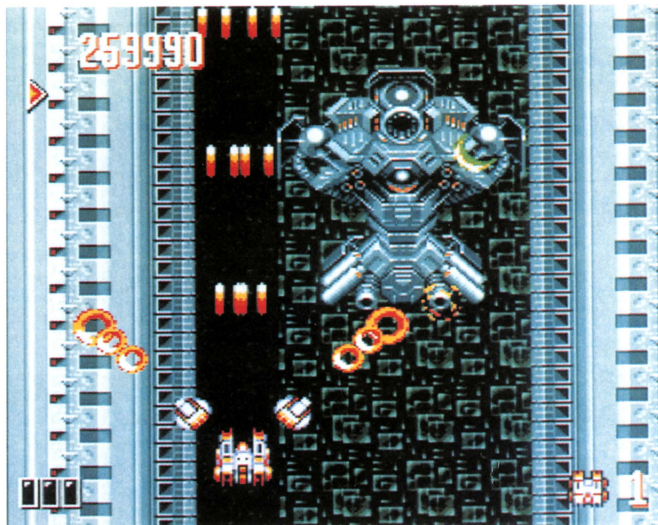
特にステージ後半に出てくる戦車は、急角度に曲がるレーザーを撃ってくるので苦戦するだろう。

地熱地帯に突入！　敵もさるもの、迎撃の手は休まることがない

ステージ3 バイパスウェイ

基地内部に通じるバイパス。メカニカルなステージで、敵の容赦ない攻撃が続く。大型メカが前後左右からアタックしてきたり、敵機が自機めがけて編隊で特攻してきたり、敵の攻撃も激しい。画面上の敵を全て撃破するつもりで進まなければ苦しい。ボスキャラは大型ロボットで、上半身と下半身に分離して攻撃してくるので、作戦としては、どちらか1つに攻撃の的を絞るとよい。

大型ミサイルを一斉に放つ敵

ボスキャラ以外にも巨大な敵が!?

ボスキャラ、ラグナHとラグナLに分離して攻撃してくる。負けるな

サイレント デバッガーズ

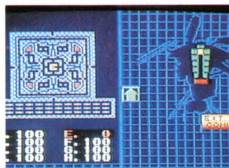
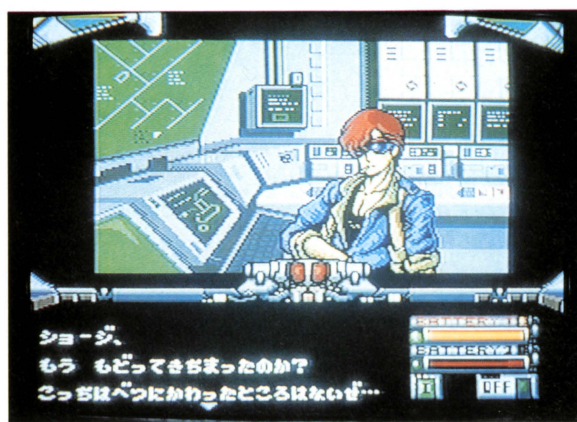
2月発売予定	6800円(税別)
シューティング	4M

あのSFホラー映画『エイリアン』の恐ろしさを知っているか？　映画のスリルは、エイリアンがどこから襲ってくるのかわからないところにあった。あの身も凍る臨場感を味わいたいというあなたには、この新作ソフト『サイレント デバッガーズ』はどうだろう。映画の雰囲気がゲームにただよっている。

何といっても宇宙ステーションを舞台にしたSF3D迷路シューテングというのは、今までになかったジャンルだ。内容は6種類の武器を使い分け、ステーション内のモンスターを倒しつつ、データディスクを回収していくシューティングゲームだ。ゲームを盛り上げるのは、グラフィックと効果音だ。敵キャラの動きがかなり複雑にできているし、ステレオで聞くとセンサー音が左右から流れ、モンスターの位置がわかる。

敵はどこ？　相棒の情報がたより

宇宙ステーション内部。ここを守るのが使命だ

対モンスター兵器は6つある。どれも強力だ

彼がパートナーのレオンだ。指令室からモンスターや武器に関する色々な情報を、提供してくれる。優秀なデバッガーの一員だ

日本テレネット

12／7に発売される『アヴェンジャー』を最後に、年内発売されるものは全て終了。今回は来年発売されるソフトを速報的にお伝えしていこう。まずは前人気も上々、ビジュアルも満載の『コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン』。そしてパソコンから移植されるアクションRPG『エグザイル　時の狭間へ』。日本テレネットとしては初めてのHuカード作品になる『パズルボーイ』。この3作が来年前半の目玉だ！

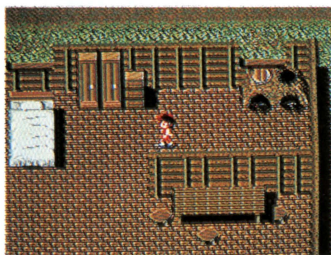
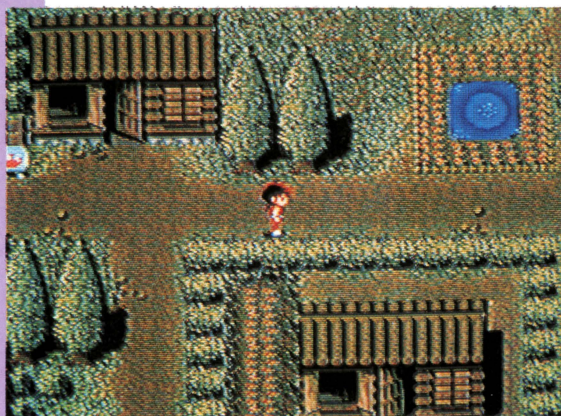
コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン

現在来年春の発売を目指して、開発の方も順調に進んでいる。ファンはもうしばらくの辛抱だ。	発売日未定	価格未定
	ロールプレイング	CD－ROM
	バックアップメモリ	———

前作よりアクセスは$\frac{1}{3}$、マップは2倍

今回は、出来上がったばかりの主人公のバンが住むシュラの村と、オープニングのビジュアルを中心に公開しよう。また、掲載しているイラストは原作、監督、脚本、キャラクタデザインの全てを担当している越智一裕氏描き下ろしの作品だ。

前作のネックでもあったアクセスタイムは、およそ$\frac{1}{3}$にまで縮めるとのことなので、今回はもうイライラさせられることもないだろう。また、あまり評判の良くなかったフィールドや街のグラフィックも、細部まで描き込まれたものになっている。マップ自体も前作の2倍の広さになり、それに従いイベントの数も増えているぞ。

ラーラの胸に輝く、王家の紋章の入ったペンダント

これは村長の家だ。だれもいないなぁ？　実はキャラがのっていないだけ

ここが最初の舞台になるシュラの村だ。グラフィックの質感も向上している。右上の噴水もちゃんと動くぞ

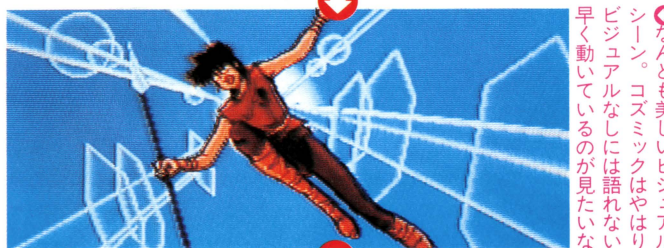
今回の主人公のバン。勝ち気な性格の少年だ

ビジュアルも強化

コズミック最大のウリでもあるビジュアルシーンは、今回ももちろん満載！　ビジュアルシーンでのアクセスタイムも当然短縮し、アニメーションもできる限り盛り込んでいくとのこと。さらに開発が進み、完全に動いているものができるまでは、連続写真で雰囲気を味わって欲しい。

ゲームは4部構成になっていて、下のビジュアルはその第1部の最初のビジュアルだ。シュラの村のラーラは王女である身分を隠しひっそりと村で暮らしていた。しかし、どこかでそれを嗅ぎつけてきたガラム（今回の宿敵だ）はバンが村を離れている間にラーラをさらっていってしまった。そのラーラを救うのが第1部の目的だ。

バンのパートナーのリムの専用機だ

「ひゃっほーっ！」などと叫び声を上げながら、坂を駆け下りるバン。前作のユウとは違って血気盛んな性格だ

なんとも美しいビジュアルシーン。コズミックはやはりビジュアルなしには語れない。早く動いているのが見たいな

「バン！　少しは手伝いなさいよ!!」。バンに気付いて、声をかけるラーラ。バンは彼女が王女だとはまだ知らない

「ラーラ。穀物ばかり食ってちゃ力になんねーぜ」。バンはどこまでもお茶目な奴だ。ラーラは後ろ姿もきれい!?

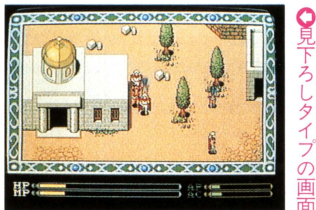
エグザイル 時の狭間へ

PC－98、88などのパソコンから移植されるアクションRPG。その第一報をお届けしよう。	3月下旬発売予定	6780円(税別)
	アクションRPG	CD－ROM
	バックアップメモリ	――――

イスラムが舞台の異色アクションRPG

『エグザイル』はパソコンでは2作目も発売されていたが、PCエンジンは1作目からの移植になる。もちろんビジュアルや音楽、会話などCD－ROMの特性を生かしたバージョンアップがされている。このゲームはRPGシーンとアクションシーンが明確に分けられていてる。今回はその2本柱を中心に紹介していこう。

ゲームの進行はRPG

RPGシーンはトップビュー画面で構成されている。ここでは会話による情報の収集や、アイテムの購入、イベントのクリアなどの基本的なゲームの進行に関わる部分をプレイする。このゲームには通常のRPGでいうフィールドの移動はない。移動はその街や神殿の中などの一定の場所のみに限られている。遠方への移動は全体マップ上で瞬間に行える。情報の入手やイベントをクリアすると、移動できる箇所が増えていくのだ。

見下ろしタイプの画面

アイテム購入

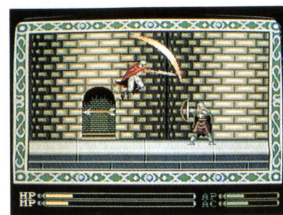
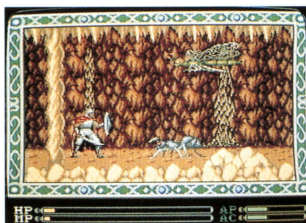
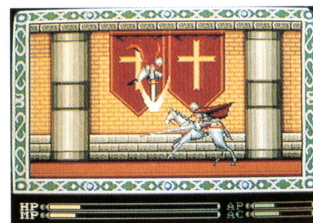
建物に入ればウィンドウが開く

情報収集

人との会話はＲＰＧの基本だよね

戦闘はアクション

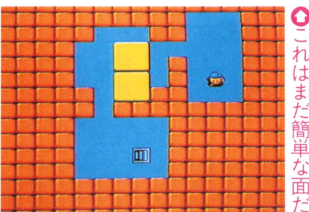
RPGシーンのマップ上にある牢獄や城、洞くつに入ると、アクションシーンに突入する。ここでは敵と戦いながら、経験値やゴールドをためたり、イベントをクリアするのに不可欠なアイテムの入手などを行うのだ。中ボスや大ボスも出現するぞ。

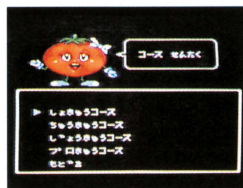
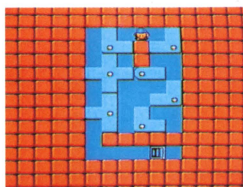
戦闘時のアクションはPCエンジンの得意中の得意。パソコン版よりもキャラクタのサイズをアップし、より細かな動きが表現できるようになった。また、RPG、アクションシーンともに画面のレイアウトを一新していて、キャラクタの表示部分を大きくとってある。このためグラフィックは細部まで描き込まれ、パソコン版よりもはるかに美しくなっている。

アクション性がアップ

巨大なアリとウスバカゲロウ登場。主人公のサドラーに勝算はあるかな

下突き攻撃はこのゲームではかなり有効だ。騎士を倒すのだ

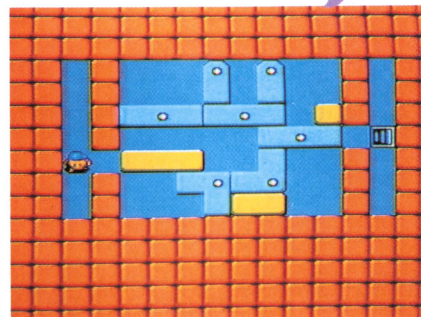
中東が舞台なだけにゲームの方もどこかしら異国のムードが漂っている

パズルボーイ

2月下旬発売予定	6400円(税別)
パズルアクション	2M

ゲームボーイやファミコンで発売されている『パズルボーイ』がPCエンジンに移植決定。日本テレネットとしては初めてのHuカードの作品になる。また、PCエンジンGTに対応していて、対戦用ケーブルをつなげば2人同時プレイも楽しめるぞ。

ゲームのシステムはいたってシンプル。プレイヤーは主人公のポテりんを操作して、画面上にある石(黄色のブロック)や、回転ドア(青色のブロック)を動かし出口まで抜け出られれば、その面はクリアだ。マップ数は全部で200面あり、難易度も4段階に設定可能。

これはまだ簡単な面だ

難易度別にコースを選択

回転ドアが複雑に並ぶ面だ

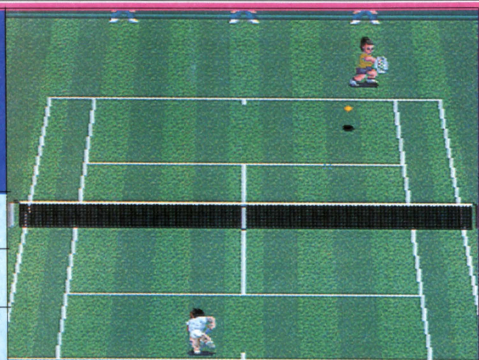
PCエンジンGT対応

石と回転ドアが組み合わさった面だ。ひたすら右はじにある出口を目指すのだ。単純で奥が深い

ヒューマン

12月20日発売予定の『バスティール』のプロモーションにかなり力を入れているヒューマン。初の大型シミュレーション、初のCD-ROMということで並々ならぬ気合いが感じられる。その具体的な動きとして、11月から12月にかけてヒューマンの新作ゲームのプロモーションを兼ねたイベントが各地の小売店の店頭で開催される。詳しい日時や場所などはインナーアイズで紹介しているので、それを参照してほしい。

ファイナルマッチテニス

ヒューマンお得意のマルチプレイ可能なスポーツシリーズ。前作『フォーメーションサッカー』以来のラインナップだ。１人から４人まで何人でも参加できるから、友達を集めてワイワイやるのにピッタリのゲームだ。

3月上旬発売予定	5500円（税別）
スポーツ	2M
――――	――――

3人プレイも可能なマルチプレイだ

PCエンジンに、ひさびさにテニスゲームが発売されるぞ。ナムコの『プロテニスワールドコート』以来のテニスものだ。スポーツゲームの好きな人にとっては、うれしいニュースといえるだろう。この『ファイナルマッチテニス』の特徴は１人から４人までの何人でも参加できるマルチプレイと、リアルな操作性だ。

一連のヒューマンの流れをくむ

多彩なマルチプレイが可能だ

やはり多人数プレイは盛り上がる。４人でやりたいね

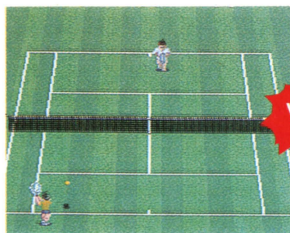
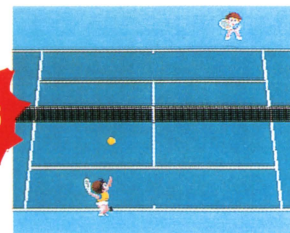
難易度高い本格テニス

リアルな操作性、つまり実際のテニスにかなり近い操作性がこのゲームのウリだ。もっと具体的にいえば、ボールの三次元的な動きが忠実にシミュレートされていて、ラケットでボールを打つ時の打点の高さなどに細かい判断が要求されるのだ。それらが最も顕著に現れる場面は、サーブレシーブの時だろう。ボールはキッチリとミートしないと絶対に相手のコートに返ってくれない。つまり、当てただけじゃ、まともな打球にはならないということなのだ。

スイートスポットでボールをとらえないと、するどい球は返せない

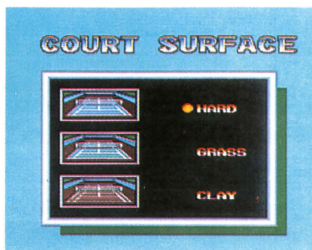
中途半端な位置からはロブで返さないと、絶対ネット行きだよ

『ファイナルマッチテニス』VS『ワールドコート』

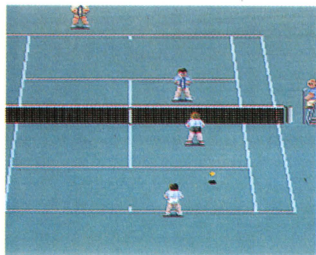
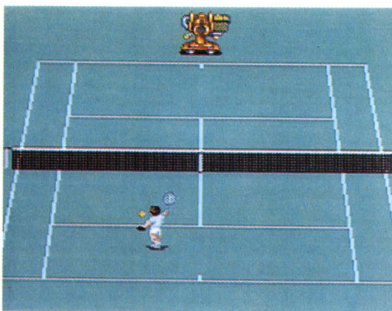
ここで気になるのは、元祖テニスゲームの『プロテニスワールドコート』と、どう違うのかということだろう。全体的に両者はよく似ている。プレイ画面も大変似ている。そこで操作性だけを取り上げて相対的にいえば、『ファイナルマッチテニス』は『ワールドコート』を究めた人向けの上級版といえるのではないだろうか。

高度なテクニックが要求される　誰にでも楽しめるワールド

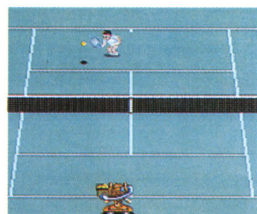
好きな選手を選んでプレイする

実際にプレイしてみた感じでは、コントロールパッドの操作にかなりの慣れが必要だ。これはトップスピンやスライス、ロブといった球種を打ち分けなければならないし、16人の選手の誰を選ぶかによって打球の飛び方が著しく違うからである。上達するにはかなりの練習が必要になるだろう。

COURT SURFACE
HARD
GRASS
CLAY

コートも3種類用意されている

3つのモードがある

プレイモードとしては、3つのモードが用意されている。自由に対戦相手を選び、マルチプレイが楽しめるエキシビジョンモード。3つのトーナメントを勝ち抜くのが目標のワールドツアーモード。そして、トレーニングマシンを相手にいろんな練習をすることができるトレーニングモードの3種類のモードだ。どのモードも自分の好みのプレイヤーを選んで遊ぶことができる。さらにエキシビジョンモードでは3種類のコートから好きなコートを選ぶこともできる。

人間4人で戦うとおもしろいぞ

勝ちぬき戦は1人で戦うのだ

上からも下からも選べるぞ

スライス、フラット、トップスピン。どの球種もOKだ

個性あふれる16選手

16人の選手から1人の選手を選んで戦うのだが、マルチプレイで遊ぶ時は全員同じ選手で対戦することもできるぞ。まったくハンデなしの戦いができるという訳だ。

この画面で選択する

選手	特徴	選手	特徴
れんとる	No.1のパワーヒッター。ストロークのスピードは無敵だ。	へっかあ	サーブのスピードは最高だ。速過ぎるのでフォルトに注意。
ちゃん	フットワークがウリで、正確なショットが打てるプレイヤー。	えとへり	トータルバランスのとれたプレイヤー。プレイは華麗の一言。
まけんろ	ネットプレイといえば、この人。サウスポーの利点を生かせ。	あかし	持ち味は強力な両手打ちのバックハンド。人気はNo.1。
ひらんて	打ち返す打球はすべてトップスピン。まるで壁のような選手。	へるん	オーソドックなプレイヤーだ。強力なスライスが持ち味だ。
しうそお	ガッツ溢れるプレイが身上。フットワークが弱点だろう。	ひらす	ストロークが正確な上に、くせのあるトップスピンを打つ。
ろすおる	速く低くバウンドするスライスを打つ。ハードコート向きだ。	こなあす	サーブリターンを得意とする。ネットプレイもこなす。
めしいれ	どんなボールにも飛びついてくる。フットワークはNo.1だ。	るこんて	多少は粗削りな点が目立つが、パワー溢れるプレイが魅力。
ほるく	安定したストロークプレイヤー。ベースラインで戦えば強い。	れえはあ	フットワーク、ストロークともいいバランスを持っている。

ヒューマンのイベント情報

ここで12月に行われるヒューマンのイベントを紹介しよう。メインは「茶々丸全国武者修行キャンペーン」と銘うたれた、茶々丸氏自ら各地の小売店で新作ゲームのキャンペーンやゲーム大会を行うイベント。このイベントでの出展ソフトは『バスティール』、『ファイナルマッチテニス』とゲームボーイの『茶々丸パニック』だ。

この人が茶々丸氏

新作ゲームのプロモーション

ゲーム大会も行われるのだ

スケジュール

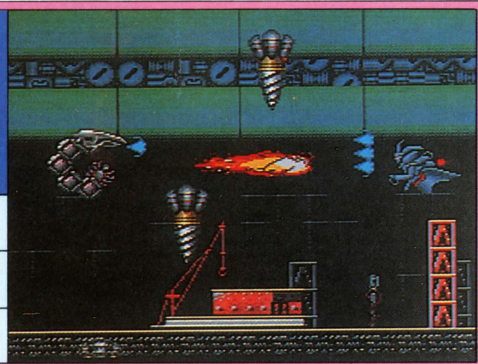
日付	場所
12月2日	愛知県春日井市「おもちゃマン春日井店」
12月9日	東京都八王子市「ムラウチ電機」
12月16日	ヒューマン新作発表会 新宿野村ビルB1野村ホール
12月27日	大阪府泉北郡「ファミコンプラザ・マジックポイント」
12月28日	山形県山形市「ファミコンプラザ・トム」

エイコム

業務用のゲームを中心に、PCエンジンへ移植しているエイコム。そして今回も『P・47』に続きジャレコの『天聖龍』をPCエンジンへ移植してくれることになった。しかし、新作の情報がぜんぜん入ってこないので、直接メーカーに問い合わせると「ないんですけど」といわれ、くやしいので「本当に?」と訪ねると「ええ、ないんです」とキッパリいわれてしまった。そういうわけでしばらくは何もない。

天聖龍 SAINT DRAGON

自機が龍という、ちょっと変わった業務用のシューティング『天聖龍』がPCエンジンに移植。今月は発売を直前に控えているので1、2ステージを中心に、もちろん他のステージも、細かく見せよう。

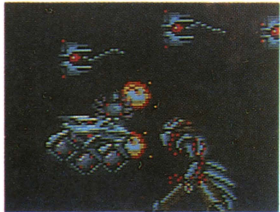
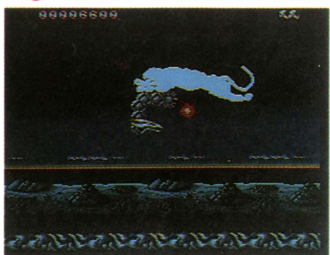
12月21日発売予定	7200円(税別)
シューティング	3M
コンティニュー	―――

龍がウネウネの異色シューティング

龍が主人公の横スクロールシューティング。口からショットを撃ち、敵を倒すといった単純明快さが面白い。ミスしてもほぼそのままスタート、フリーコンティニューなどと安心の親切設計なので誰でも楽しんでもらえるだろう。

体をウネウネと登場

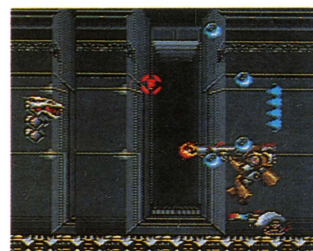
多彩な動き

このゲームの特徴は何といっても「ウネウネ」動く尾だろう。この尾には、ゲームをクリアするまでかなりお世話になるはず。たとえば、むちのように操り敵をたたき落としたり、敵弾からの逃げ場のないとき瞬間的に尾を丸めて敵弾を消すなどのテクニックがある。この尾の使いかたがゲームをクリアするための鍵だ。

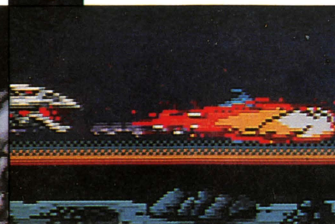
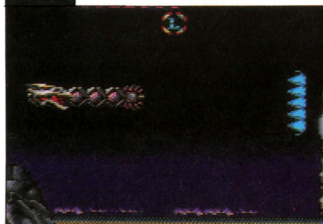
尾で敵弾をよける

ヒョウだってこの尾にかかれば

ぐっと敵を引き寄せて

クネッと尾を曲げてバリアがわり

アイテム

火の玉のようなものを破壊するとアイテムが出てくる。このアイテムは2つに分けられる。攻撃用特殊弾と自機の基本能力をパワーアップさせる、スピードアップなどのアイテムである。特殊弾や通常弾は3段階にパワーアップする。このパワーアップが派手でかっこいい。このゲームはアイテムの配置がうまいので、どこでミスしても復活できるので親切なのだ。

Fを取って武器チェンジだ!!

スピードアップ	無敵
自機のスピードをアップする。3段階まで	自機が点滅し一定時間無敵になる。背景も通過できる

通常弾パワーアップ	特殊弾パワーアップ
通常弾の一度に出せる弾数をふやせる。3段階	特殊弾の威力をパワーアップする。3段階

カタイボスが待つ全6ステージ

地面のグラデーションがメタリックな感じを表している面や、岩がビュンビュンと飛び交う面が全部で6つある。そこには、これまでの常識で考えられないような固いボスがゴロゴロしている。その固さは一面のボスでもかなり時間がかかってしまうのだ。

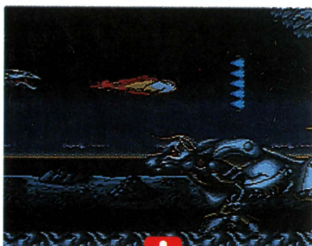
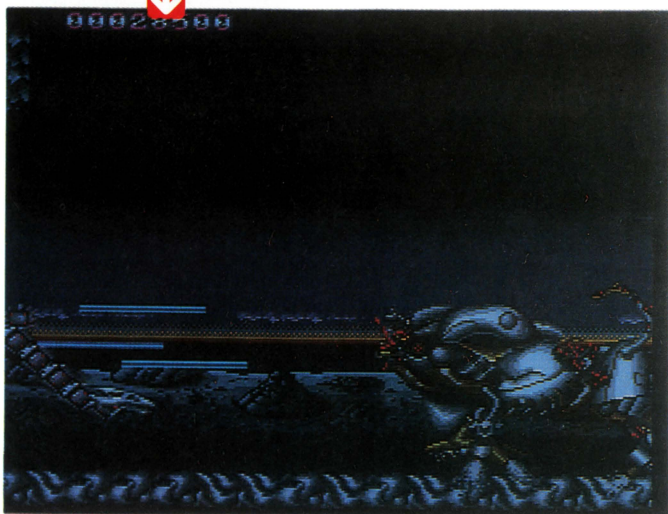
無限コンティニューだから安心

ステージ1

金属の惑星は多数のメカニカルな生物が生息する。その中でも目を引くのがヒョウであろう、ボスでもないのにその大きさは軽く自機の3倍もある。動きもダイナミックで、端から現れビヨ〜ンとジャンプしどこかへ行ってしまうのだ。このステージのボス「メタルバッファロー」は口から炎を吐きながら特攻してくる。首を破壊するとレーザーで攻撃をしてくる。この炎やレーザーは天聖龍の尾では防ぎきれないのだ。

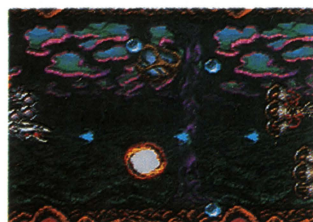
こんな弾、尾があれば

ここにいればやり過ごせる

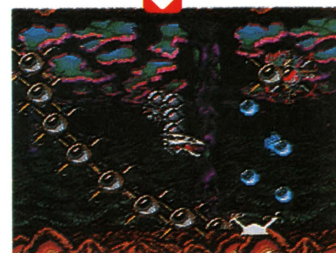
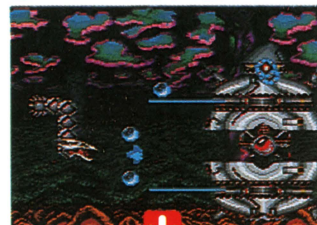
体当たりに注意して連打しろ

ワッ敵が自爆した。どうしたんだ

頭を破壊したら激しいレーザーを撃ってきた。尾で防げないから気をつけろ

ステージ2

上下から巨大な岩が突然襲いかかる。その岩に隠れるように敵がいたりとステージ始めからきつい戦いをしいられることになるだろう。しかし、このステージは半安全地帯がある。それはズバリ画面の左端なのだ。ここをうまく利用すれば、かなり楽に進めることができるようになるはず。

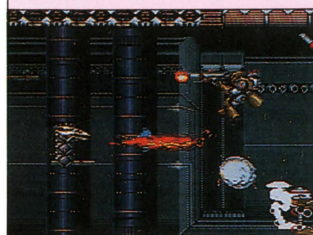
岩はなかなか素早いぞ

この面には、この武器が最適

我慢して反撃のチャンスを待ち、チャンスになったら敵をけちらせ

レーザーの間をすり抜けて…

コアにしたら、こっちのものだ

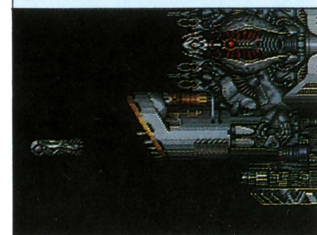
その後のステージ

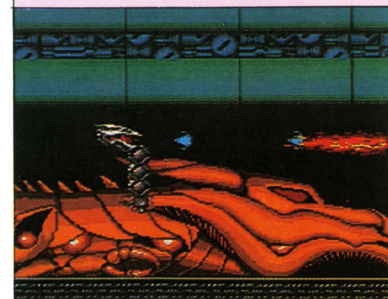
この先のステージはモビルスーツの守る人工要塞。星の輝きをバックに高速移動するモビルスーツとの死闘。マザードラゴンが助けを待つ人工惑星。と美しいグラフィクの中で固い敵との戦いがまっている。これから先のステージはさらに激しい敵の攻撃が続く。

ステージ3

激しいモビルスーツとの戦い

ステージ4

綺麗な星に目を奪われるなよ

ステージ5

巨大な人工惑星のコアをたたけ

ステージ6

あっ! あれはマザードラゴン

アイレム

アイレムが『ビジランテ』で'89年1月14日にPCエンジンに参入してから、もうすぐ2年になろうとしている。業務用からのほとんど完全に近い形での移植に定評がある同社。最近移植が決定した超難しいシューティング『ドラゴンブリード』にも、当然期待のかかるところだ。『ドラゴンブリード』の開発は現在始まったばかりなので、画面写真の公開はまだ先になりそう。発売日は来年の夏頃になる見通しだ。

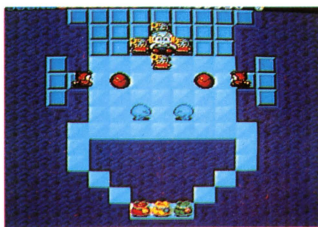
迷宮島Special

『迷宮島Special』はアーケード版にオリジナルの面を加え、遊びごたえも倍増!!	3月発売予定	価格未定
	パズルアクション	4M
	パスワード	――――――

面数は110面にボリュームアップ!

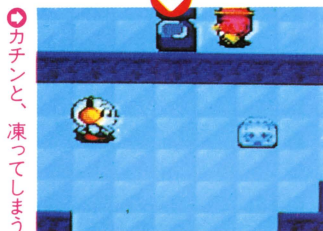
2年ほど前に、ゲームセンターで活躍していた『迷宮島』が『迷宮島Special』になってPCエンジンに移植された。『Special』という名はダテについたわけではなく、面数が110面以上と業務用の40面をはるかにしのぐ数になっているのだ。

ゲームの進め方は、いたって簡単。各面にあるアイテムの夢袋を3つ集めれば、その面をクリアすることができる。しかし、どの面にもイジワルな敵キャラがいたり、海を隔てたところに夢袋があったりして、頭を使わなければそう簡単にはクリアできないぞ。

オープニングデモ

画面の下にあるのが夢袋。これを全部集めれば、その面はクリアだ

フルーツランドのボスのコケラ。氷を投げてくるが、逆にけり返してしまえ

敵を凍らせキック

主人公のキックルはフリーザーを使って、敵を凍らし動けなくすることができる。敵の中でもウォットはアイスキューブにすることができる。アイスキューブはキックして移動させることができ、当てて敵をやっつけたり、海に落として陸地を作ることができる。

また、アイスキューブは障害物がないかぎり直進し続けるのだ。

フリーザーを浴びせると

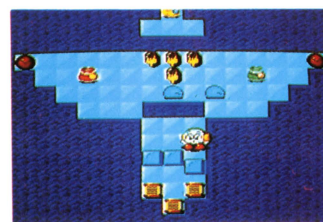
カチンと、凍ってしまう

渡れないところには

アイスキューブを落とすのだ

バネとハンマーを利用しろ

バネとハンマーは、ただ直進するだけのアイスキューブの動く方向を、変えるためのものだ。

ハンマーはアイスキューブをぶつけるとその勢いで回転し、アイスキューブを直角に曲げることができる。バネはアイスキューブをぶつけると、勢いよく跳ね返ってくる。ハンマーとの組み合わせ方によっては有効に使えるのだが、跳ね返ってきたアイスキューブにぶつかると、やられてしまうのでくれぐれも注意が必要だ。

跳ね返って来る前に素早くよけろ!

アイスキューブを当て

ハンマーを回転させて

アイスキューブを直角に曲げられる

リバーヒルソフト

パソコン系のメーカー「リバーヒルソフト」。ハドソンから発売された『J.B.ハロルド殺人倶楽部』の原作もこのメーカーだ。基本的にアドベンチャーが得意なジャンルで、グラフィックや技術力には定評があり、パソコンユーザーの中では知名度も高い。今までにも、数多くの作品を発売しているので、今回の『BURAI』『BURAI　下巻』や、その他の作品もPCエンジンに移植してほしいものだ。

BURAI 八玉の勇士伝説

ようやく全貌が見えてきたPCエンジン版『BURAI』。今回は開発段階の中間報告をしよう。	発売日未定	価格未定
	ロールプレイング	CD-ROM
	バックアップメモリ	――――

PCエンジン版製作快調！

パソコンでは、一風変わったシナリオシステムや、豊富なビジュアルなどで話題を呼んだ『BURAI』のPCエンジン版の開発は順調のようだ。移植にあたって、ビジュアルは原画を元にすべて書き直されているというし、サウンドはまったく別のものになるという。他にも細かいところで、いろいろと変更点があるそうで、どうやらパソコン版のリメイクバージョンといった形になりそうだ。今回はパソコン版を通して、とりあえずわかってきた部分だけでも紹介していこうと思う。また、まだ画面ができていない部分については開発者にインタビューしてみた。何となく全貌が見えてきたようだ。

この他にもあと2人いるぞ

基本システムは変わらない

このゲームは、8人の勇士が集まって活躍するファンタジーRPG。大きく分けて、2部で構成されていて、1部は8人それぞれの独立したシナリオで7つ（2人登場するシナリオもある）。そして、その8人が集結して、最終目的に向かう2部のシナリオが1つで、合計8つのシナリオをクリアすることになる。この辺の基本的な展開は、まったく変わらない。しかし、パソコン版では、1部で7つのシナリオの順番を自由に選べたのが、PCエンジン版では、選べなくなってしまった。これは、ストーリーをよく理解してもらうための配慮だそうだ。その他、戦闘シーンなどにも変更はなさそうだ。

PCエンジン版は全体の置地が変わる予定。どうなるんだろう

ずらっと並んだ強敵ども。PCエンジン版は、追加キャラもある？

ビジュアルは強化

パソコン版『BURAI』は、最大のウリが、ビジュアルシーンといってもいいほど、ビジュアルに力を入れたゲームだった。PCエンジン版にも、その姿勢は受け継がれている。しかもCD-ROMの大容量をいかしてグレードアップしているぞ。パソコン版では、40分にも及ぶ、オープニングが話題になったが、PCエンジン版ではそれを細分化して、それぞれの章の始めや終わりなどに登場するという形をとっている。しかもCD-ROMだから、キャラクタたちがしゃべる！　声優さんの方はまだ正式には決まってないが、アニメファンなら知ってる顔ぶれがそろうということなので、楽しみに。同じCD-ROMでもTOWNS版はしゃべらなかったんだよ。

とにかく多いビジュアル

メインキャラ2人のグラフィック。アドベンチャーゲームとかんちがいしないでね

移植状況を開発者に聞く

今回は、11月10日現在の開発状況について、開発部の方に話を聞くことにした。はたしてPCエンジン版はどうなるのか…？

Q　現在の開発状況はどうですか？

A　ビジュアルの方は大体できあがってきました。メインプログラムの方も着々と進行中です。

Q　サウンドが変わったということですか？

A　PCエンジン版のサウンドは今給黎博美さん（元クリスタルキング）に担当してもらっています。「ワールドサウンド」と銘打って、その世界に合わせたサウンド作りをめざしています。

Q　操作が改善されたそうですね？

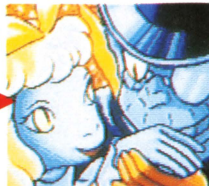
A　ええ、コマンド選択などのときにアイコンを使って指定する形になりました。これによってスピーディーな展開を実現することができると思います。

Q　その他にパソコン版と変わったところはありますか？

A　パソコン版にあった「ストレス」というパラメータはPCエンジン版では、なくなりそうですね。それから、フィールドのマップや敵モンスターなども、多少変更があるかもしれませんね。

Q　ファンの方に一言お願いします。

A　とにかく期待していて下さい！

横長のビジュアル

ビジュアルのグラフィックはすべて描き直した。キレイでしょ？

OTHER MAKERS

今月のこのページは、メーカー数が多い。原因としては、12月にゲームを発売するメーカーが多く、それ以後の情報が少ないということだ。そこで今回は、12月以降に発売が予定されていて、画面が公開されているゲームの写真はすべて掲載することとした。どのメーカーがどういった動きを見せているか、漠然とわかってもらえるのではないだろうか？　アクティブなのは新規参入2社で、もうゲーム画面があがっている。

ココナッツジャパン

ココナッツジャパンの参入第1弾ソフト『パチ夫くん　幻の伝説』。ファミコンでもお馴じみのパチ夫くんがCD-ROM²にまで登場する。もともとストーリー色の強かったこのゲーム、クリアデモもCDならではのグレードアップを遂げている。また、付属でなんと電動ハンドルまで付くのだ。

これに続く第2弾は、やはりパチ夫くんのHuカード版『パチ夫くん(仮称)』だ。

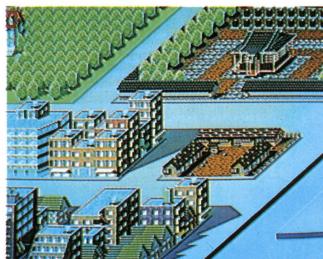
女の子も登場♥

セーブ画面に出てくる女の子。R・M嬢に似ているなぁ？

ファミコン版は？

『パチ夫くん』シリーズは全部で3作発売されている。基本的なシステムは全て共通。お店にあるパチンコ台を、規定台数打ち止めにすればクリアだ。このスタイルはPCエンジンでも変わっていない。結構変わり種のソフトだね。

『パチ夫くん3』だ

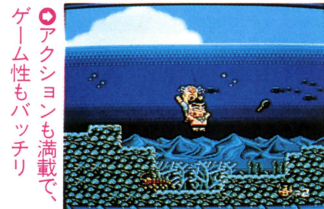
パチンコをCD-ROMにするという発想には脱帽だ。タイトルも超派手

これが町のマップだ。ファミコンと違い、斜めからみた画面になっている

パチンコ画面のグラフィックもリアルになった。これで電動ハンドルを使えば、臨場感たっぷりだ

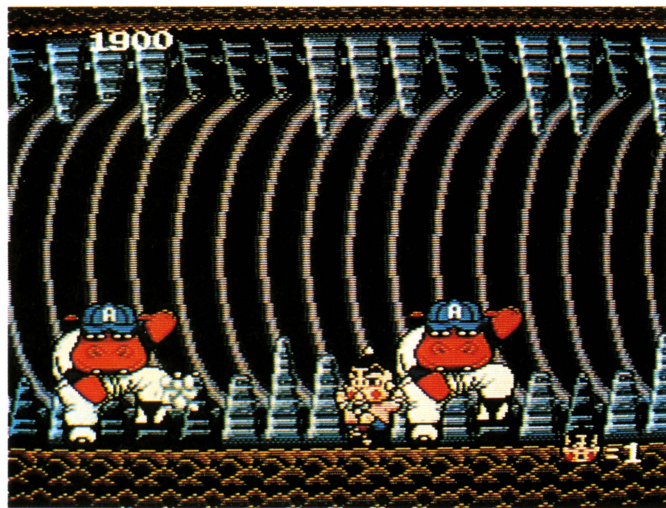
パック・イン・ビデオ

バイオレンス映画を題材にした『ダイ・ハード』、不思議なノリのチャンバラ映画が元の『ZIPANG』と、妙なラインナップがつづくパック・イン・ビデオ。さらに今度は妙の極みのアニメ『おぼっちゃまくん』をゲームにしてしまった。小林よしのり原作のこのアニメは、だじゃれを盛り込んだ"ちゃま語"と呼ばれる会話が人気。ゲームでは、このちゃま語をうまく利用したゲームシステムを実現。アクションにうまく使われるようだ。敵キャラもまた妙なノリで、妙なゲームになりそう。

御坊茶魔くん

ちゃま語を連発する現代的な主人公？なんとなく原作と違うかな？

アクションも満載で、ゲーム性もバッチリ

水中面で、カメに乗っている。カメの名前はピエールかな？

背景のグラフィックや、敵のキャラクタなどに味がありすぎる？

どっひゃー！　こーんな変なヤツばっかり登場するんだ…

アトラス

新規参入メーカー、アトラスの第１弾ソフトは『クイズしらんぷり（仮称）』。最近流行のクイズゲーム。CD-ROMの大容量を生かして、問題数は全部で1200問も入っている。モードは4つあり、その中のひとつ「世界一周クイズの旅」は１人用で、文字通りクイズを解きながら、世界を巡るモードだ。世界各国の美女が出迎えてくれるぞ。さらに50人が同時参加できる「ROM²クイズ大会」というとんでもないモードもあるのだ。発売は来年の春頃の予定だ。

ハワイで美女が肉声で出題

ソ連では厚着の美しいこの方が、出題をしてくれるのだ

「チャンピオンクイズ」は5人参加で行うモードなのだ

ホームデータ

パソコンソフトに本格参入を決め、ラインナップをつぎつぎに発表しているホームデータだけど、PCエンジンを忘れたわけじゃない。前号でゲーム名だけ触れた『サバイバルランナー』は読者の反響を呼んだ。画面写真が発表されていないのに、前人気アンケートに投票してくる人がいたのだ。この『サバイバルランナー』は、将棋、囲碁とつづく一連のアダルトなタイプのゲームとはまったく変わった路線。業務用での完成度の高いゲームづくりに期待をしている人たちの投票だったようだ。

その『サバイバルランナー』は、ひたすら敵を力で倒し、ひたすら生還するために走り抜けるというもの。開発状況としては、まだタイトルとデモ画面ができているぐらいで、実際のプレイ画面はまだまだとのこと。

壮絶なバトル。これはデモ画面

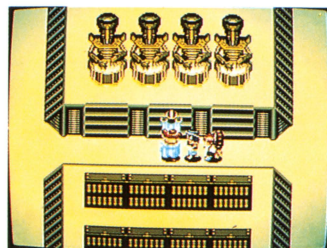
果たして主人公は使命を果たすために走り抜く。雰囲気を盛り上げるデモの一場面だ

タイトルはもうできているが、変更の可能性もある。ノリは業務用っぽい感じだ

アイ・ジー・エス

現在あがっているタイトルは3作品。その中の『トリッキー』は現在手直しを加えているところで、残念ながら発売日が未定になってしまった。『魔笛伝説アストラリウス』は開発も順調に進み、次号では詳しくお伝えできそうだ。

『バイオレントソルジャー』。敵がグロテスク

『トリッキー』は画面が変わるかも

大作RPGの『アストラリウス』だ

ビクター音楽産業

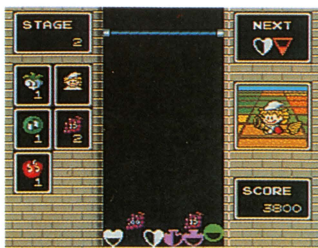
年内発売予定はCDマガジンの『ウルトラボックス3』とシューティングゲーム『トイショップボーイズ』の2本。以前メッセージが英語になるかもとお知らせした『TVスポーツフットボール』は結局日本語版で発売が決まった。

『ウルトラボックス3』には女の子がいっぱい

アナクロな『トイショップボーイズ』

これは『TVスポーツフットボール』

メディアリング

GTの発売が延期されて、非常にタイムリーな時期での発売となる『SPIN PAIR』。『ゼロヨンチャンプ』は現在画面を修正している。この画面も変更になる可能性が大きいようだ。

対戦がおもしろい『SPIN PAIR』

『ゼロヨンチャンプ』は開発中の画面

ナムコ

キュートなアクションゲーム『メルヘンメイズ』は発売間近。正面向きになった画面は業務用を知っている人にはちょっとショックかも。だけど、『ワルキューレの伝説』と同じで、業務用を気にしなければ完成度は高い。ゲームシステムも少しアレンジされていて遊びやすくなっている。

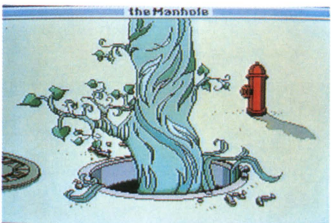
アレンジされた『メルヘンメイズ』

工画堂スタジオ

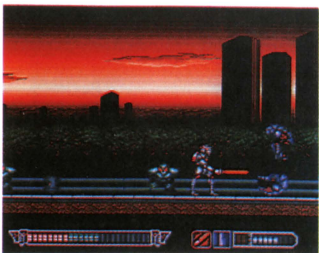
工画堂スタジオの『魔晶伝紀ラ・ヴァルー』。同社のパソコン版からの移植作品になる。現在開発状況はゲームがひととおり遊べるまでに達している。パソコン版以上の作品を目指し、まさに鋭意作成中といったところだ。画面構成もPCエンジン版では、若干変更が加えられている。

戦闘のコマンドも多彩。どうする？

サン電子

前号でも速報でお伝えした『マンホール』は、現在完成間近だ。2月発売の線はほぼ間違いなしかな!? ジャンルを限定しにくいこの作品、強いて言うならばアドベンチャーに近いノリだ。だが目的があるわけではなく、絵本の世界を探索するといった感じ。次号でその全貌を明らかにできるだろう。

マンホールを開けると、ニョキニョキと木が生えてくる。登ってみよう

フェイス

フェイスの12月発売のゲームは2本。1本は特撮ヒーロー路線のアクションゲーム『クロスワイバー』。そして、「あっちのアリスとこっちのアリス、どっちがかわいい？」という質問があがりそうなのが『不思議の夢のアリス』。どちらもけっこうハードなアクションゲーム。ちなみに正解はこちらの方がパンチラが多…んがんぐ。

特撮ヒーロー『クロスワイバー』

『不思議の夢のアリス』はハードだ

ユニ・ポスト

謎のベールにつつまれていたユニ・ポストだけど、その実態を解明した。ユニ・ポストは、印刷や広告を主な業務としている会社で、ゲーム業界への参入はPCエンジンが最初だとのことだ。

その第1作目、カメレオンが主人公のアクションパズル『カメレオンアイズ』は制作快調。そろそろ完成しそうな気配だ。

一風変わったアクションが魅力の『カメレオンアイズ』は制作快調

アスミック

ここでちょっと悲しいお知らせ。アクションRPG『クライングドラゴン（仮称）』の発売が中止になってしまった。現在別の企画を検討中のこと。次の発表まで気を長くして待っていよう。

日本物産

超人気のF－1ソフトで、なかなか手に入らない『F－1 CIRCUS』の再版が決定／ 12月10日にはお店に並ぶ予定だ。今回も早期の完売が予想されるので、お見逃しのないように。

テンゲン

テンゲンから、アタリゲームの『マーブルマッドネス』と『ピーターパックラット』の移植が決定。さらに、あの『バブルボブル』の企画を行ったMTJ氏企画のゲームの開発が進行中。発売は来年。

ブレイングレイ

『エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス』はすでにアフレコが終了し、ビジュアルを中心に開発は順調。次号あたりではその画面を見られそうなのでお楽しみに。

UPL

マイペースで読者や編集部をやきもきさせてくれるUPL。現在もまだ正式に新作の予定は立っていない。ただ、業務用の『宇宙戦艦ゴモラ』がくさいとのウワサ。

ライトスタッフ

『アルシャーク』はパソコン版が来年発売予定。完成度から考えて、パソコン版が人気を呼ぶのは間違いなさそうだ。PCエンジン版は、やはりマイペース…。

アスク講談社

現在CD-ROMのゲームを企画中。それ以外のことはまだ何もわかっていない。しばらく新しい情報は得られないであろう。来年の動きに注目していきたい。

インテック

『ゴルフゲーム（仮称）』は企画がようやく固まり、これから開発に取りかかるところだ。

クリーム

今のところ動いているものは何もなし。だけどPCエンジンをやめるわけではないのでご心配なく。

サリオ

サリオもクリームと同様に、ソフトを1本発売した後、動きがなくなってしまった。今後は??

ビデオシステム

新作の企画は相変わらず未定。実は密かに開発が進んでいるとのウワサもあり。

トンキンハウス

トンキンハウスは来年の秋まではまったく予定はなし。次回はCD-ROMだという噂もあるが?

READER'S LAND

PCエンジンユーザーのための周辺機器&投稿コーナー

すっかり寒くなりましたが、いかがおすごし？　もちろんゲームしてるでしょうが。もうGTを買って温泉やらスキー場で活躍させている人もいるでしょうね。今回は年末に行われるイベント情報や、新製品の情報、そしていつもどおりたっぷり投稿コーナーがあります。

●PCエンジン周辺情報
インフォスクラム
ナムコ恒例クリスマスコンサート／人物図鑑／CDグラフィックスの新製品／三遊亭円丈のコラムほか

●様々な街のゲーム情報の地図
GAMER'S MAP COLLECTION
神奈川・平塚ゲーセン&ショップ編

●読者投稿のページ
読者の声　ユーザーサイド
おいらのゲーム評／みんなのイラスト／自慢の攻略法　ほか

●ソフトの売れ行きが気になる人へ
週間ヒットチャート

●応募するとプレゼントがもらえる
読者アンケート

インフォスクラム

EVENT　NEW GOODS　AV SOFT　BOOKS　PRESENT　etc.…

EVENT

ゲーム関係のイベントを紹介するコーナー

ナムコ恒例クリスマスコンサート

「ナムコチャリティーXmasカーニバル」が12月25日に開催されます。このイベントの最大の特徴は来場すれば全員参加できるということ。そのために普通のホールではなく、AMショーなどに使われている、東京流通センターという展示会場に学園祭のような手作りの会場を設営するそうです。

内容は「斉藤洋美の音程の無い音楽会」「ラジアメウルトラクイズ」「ナムプロモーションタイム」「チャリティーオークション（募金はTBSカンガルー募金へ）」など。JR山手線浜松町からモノレール羽田空港行きに乗り、流通センター駅で降りれば目の前に会場はあります。そのFホールで正午から午後5時まで開催予定。

去年のイベントの模様。定員があって希望者全員は見られなかった

富士通恒例年末イベント

先着300人に宮沢りえオリジナルグッズがもらえるという見逃せないイベント「電脳遊園地」を今年も富士通が行います。

このイベントは富士通のパソコンFMタウンズのデモンストレーション。タウンズを使ってゲームやら、音楽やら、ビジネスがこういう風にできるというのを、見られるわけです。標準でCD－ROM搭載のパソコンだから、PCエンジンユーザーにも気になるところでしょ。CD－ROMならではのゲームが多いから、PCエンジンに移植したらいいなぁ、なんてソフトをきっとあるはず。ゲーム大会もあるし、ただでカシオペアのキーボーディスト・向谷実のライブも聞けます。

また今年は新発売のノートパソコン・FMノートブックのデモンストレーションも見られます。

12月15～17日まで東京ドームで開催されるこのイベントは招待券が必要。チケットぴあ、チケット・セゾン（両方とも置いてある店に限定あり）や富士通プラザで招待券を配っているけど、往復ハガキを「〒東京都中央区築地1－12－7清華ビル『電脳遊園地』事務局」あてに送れば、12月5日の消印のものまで招待券をもらえます。

問い合わせは「電脳遊園地」事務局・03-546-0411 で、月曜から土曜の午前10時から午後5時まで受け付けてくれます。

会場が混雑した場合は入場規制する可能性もあるということです。

NEW GOODS

ちょっと話題の新製品を紹介するコーナー

CDグラフィックスの新製品

CD－ROM²でかけると、グラフィックスが画面に出るとともに音楽が聞けるというCD－Gの新製品が発売されました。三修社からA5判の書籍プラスCDで発売された「DA・I・KU」というCDブックスで、価格は3300円です。CDの内容はベートーベンの交響曲第9番「合唱」で、クルト・マズア指揮、ライプツィッヒ・ゲヴァントハウス管弦楽団の演奏です。CD－ROM²で再生すると音のイメージに合った古典画や、合唱の歌詞が映し出されます。書籍の方は第9交響曲に関する解説や、各界の専門家の意見、うんちくが収録されています。

PCエンジンでこのような世界ものぞくこともできるわけです。

荘厳なクラシックのメロディとともに格調高い絵画を見られる

「ちびまる子」がLCDゲームに

ついに「サザエさん」の視聴率を抜いたという、「ちびまる子ちゃん」はタカラからゲームボーイのゲームになりますが、ナムコも負けじと、LCDゲームを発売します。

タイトルは「ちびまる子ちゃんのおかしでピーヒャララ」。舞台はまる子ちゃん御用達の甘味処みつや。みつやの屋根に登ったクラスメートの3人の男子が、下にいるまる子ちゃんへ、リンゴやアイスクリーム、キャンディを落としてくるので、それをうまく受け取るというゲーム。このゲームは12月15日に2480円で発売されます。

コナミがボードゲームに進出

そろそろコンピュータゲームだけではなく、大人っぽくパーティゲームはどう？　というコンセプトでコナミからボードゲームが発売されます。「マネータワー」は東京を舞台にした立体的な土地転がしゲーム。ビル建設・経営を行い勢力を広げるゲーム。3～5人用、4800円。「ザ・スパイ」が地下金庫室にある機密文書を盗むというゲーム。3～5人用、3400円。「ムーンウォーク」は月を舞台にプレーヤーが宇宙飛行士となって難関を乗り越えていくゲーム。2～6人用、3400円。パーティの規模に合わせて選んでみてはいかが。

人物図鑑

いわゆるこのギョーカイに関わる人物などを紹介するコーナー

ヒューマン　斉藤由紀子

所属部署　営業部　宣伝企画
担当　デザイン（取扱説明書、パッケージ、チラシなど）
身長　154cm　年齢　24歳
趣味　健康的な生活をおくること

今の仕事を選んだ理由はノーコメントです。現在はヒューマンのファンクラブ「ヒューマンくらぶ」関係の印刷物や電子手帳のICカードに関する印刷物を制作しています。

この会社についてですか。放任主義的な会社なので、意欲旺盛な人間にとっては通勤が楽しくなるような職場ですよ。

お待たせしていた「バスティール」がいよいよ12月20日に発売されるので、ぜひお買い上げください。

☆お昼時にもかかわらず快く取材に応じてくれた斉藤さんでした。「ヒューマンくらぶ」でみんなも会えるかな。

⬆いかにもバリバリ仕事をしてますというポーズをとってもらった

円丈の ゲームを斬る！

パソコンオタッキー落語家三遊亭円丈のパワフルコラム。今月もバッサバッサとゲームを斬りまくりるぞ！

今月のお題
SF・RPGはカンベンしてほしい？

今月やったのは、『サイバーナイト』。ゲームは締切りまぎわまでホコリをかぶってた。SF・RPG?もうカンベンして、こーゆーのってダメなんだヨ。SFとRPGが合わない！　このタイプ、今まで3・4本やったけど、みーんなクソだった。それにパッケージの絵も良くねエ。『SDガンダム』と『ギャラガ』が踊ってるようでいかん。マッタク、もう、ツベコベ、ツベコベ！

なんていいながらゲームを始めたら、これがイイーッ！　ワシャ大好き。誰だッ！　『サイバーナイト』がつまらんなんていった奴は？　アッ、わしか！　わしのバカバカ…。

とにかくSF・RPGは難しい。どの辺が難しい？　①戦いが剣から銃になる！　どーする？　②金がない。金がないとショップで物が買えん。物が買えんとつまらん。どーする？　③魔法がない！　あっても良いけどSFに魔法は合わん。カレーにお茶かけて喰うみたいなもん。復活はどーするか？　ないといろいろ困る。どーするの？　④3次元の宇宙をどう画面上の2次元にするか？　どーするの？　⑤戦いが宇宙戦と地上戦の2つになる。どーするの？

もうチョッと考えただけでも難問の山積み。これが見事に解決してる。いやあ、感心、感心！

まず、オープニングストーリー。宇宙海賊に襲われ（宇宙に海賊はいないから正しくは宇賊だろうネ）、無理に空間ジャンプした結果、未知の空間へ…、果たして地球へ戻れるか？　いかにもSF・RPGっぽくていいネ。　この宇宙戦艦！　じつは戦わない戦艦。不戦艦なんだヨ。ここで治療、修理を行うけど、この世界、金がないからオールただ！　うれしいねエ。今までRPGは、金があって苦労したけど、金のない世界、なんでもただの世界も悪くないねエ。ホンで新しい武器は敵をやっつけた鉄クズから合成する。『サイバーナイト』には資本主義はゼロ！金がなくても立派に生きられる夢の世界。いいねエ。ワシも次の世にはこーゆーなんでもただの世界にぜひ生まれ変わりたいなァ。

普通のRPGは、宿屋も金がないと泊まれんし、死んでも復活させられない。剣も防具もあと1000G貯めようなんてセコセコするけど、『サイバーナイト』は、その点のんびりゲームが出来る。これだけでも凄い。

一番、凄いのがゲームシステムが実にしっかりしてること。職業がコマンダー、ソルジャー、サイエンティストなんてのももっともらしいし、復活がクローン再生だし、無理なくSF・RPGになっている。

いやァ、残念だったのは、時間がなかったコト。およそゲームの3分の1あたり、ランコット星系のジャーゼラ星のクジラのいるトコまでしかゲームが出来なかったのがくやしい。それにまだいまだに武器と戦闘が、良く判らん。なかでもインパクト武器！　これがなんのコッチャ判らん。コンパクト武器なら小さい武器だろうけど、インパクト！　モンスターが、武器の系統によっては、効果ゼロなんてあるからねエ。

今後、この『サイバーナイト』のシステムを真似たRPGがどんどん出そうだネ。多分、その元祖『サイバーナイト』になりそうなゲームだと思う。桃伝を除いて、PCエンジンの中でやったのでは一番だね。

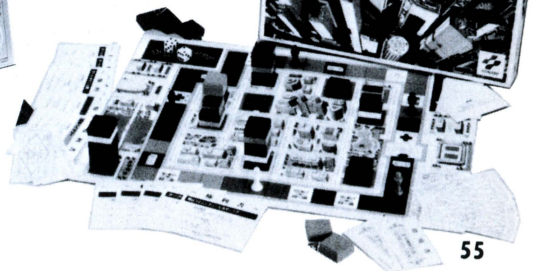
PRESENTS

当選者の発表は賞品の発送をもって換えますよ

今回はすぐ左で紹介した、ナムコのLCDゲーム「ちびまる子ちゃんのおかしでピーヒャララ」を3名様に、コナミのボードゲーム「マネータワー」「ザ・スパイ」「ムーンウォーク」を各1名様にプレゼントします。

あて先は「〒105 東京都港区新橋4−10−7　TIM　PCエンジンFAN　プレゼント係」まで。欲しい品物を1つだけハガキに書いて送ってください。

しめきりは12月15日必着とします。

⬆⬆まる子ちゃんのゲームと、ボードゲームの「マネータワー」

AV SOFT

新作ゲームミュージックと面白いビデオを紹介！

CD

杉本理恵　クレリア

キングレコード／12月5日発売
CD3000円

ミス・リリアの理恵ちゃん初のフルアルバム。『イース』ⅠとⅢからそれぞれ2曲ずつゲーム中の音楽を基に詩をつけている。

4曲目の「雨が痛い…どうして」はせつない感じがとても○。

ぎゅわんぶらあ自己中心派スペシャルボックス

ビクター／12月16日発売
CD2500円

あの『自己中』がなんと大チョンボ、違う、CDになったゾ。

パソコン、PC、MD版の中から全25曲をオリジナル音で収録。

「ワハハ本舗」が声の出演をしているので、笑いの要素もありだ。

雷電

ポニーキャニオン／発売中
CD1500円

ゲームセンターで人気のシューティングの1500シリーズ。コインを入れたときの「ドゥウイィン」から耳に残る3面の曲や一気に勝負をかけまくるボスとの対決BGMなど雷電サウンドを満喫できる。

ザ・スーパースパイ＆ニンジャコンバット

ポニーキャニオン／発売中
CD1500円

NEO・GEOのアクションゲームのカップリング。『ニンジャ～』はアメリカから見た日本的な印象を感じる。『スパイ』はリズムある緊張感という曲調で気分は「スパイ大作戦」。

バスティール

日本コロンビア／発売中
CD2600円／テープ2300円

ヒューマンのアクション・シミュレーションゲームのCD化。アレンジ曲とオリジナル曲を7曲ずつ収録した。元々CD－ROMなのでオリジナル曲もいい。ちょっと大人向けのシブイ曲調が多い。

矩形波倶楽部

キングレコード／発売中
CD3000円

コナミ矩形波倶楽部のソロアルバム。プロデュースにTスクェアの安藤まさひろ氏、メンバーにも元カシオペアやTスクェアのミュージシャンを起用するなどして本格的なアルバムに仕上がっている。

ZUNTATA LIVE

ポニーキャニオン／発売中
CD2500円

ひとあし先に発売された「SST BAND」に続いてのライブアルバム。ビデオには収録されなかった、曲間のパフォーマンスの様子もおさめられている。ゲストの三味線で燃える。

ドラゴンクエストⅣインブラス

アポロン／発売中
CD2800円／テープ2400円

ドレミ楽譜出版から発売のブラスバンド用楽譜とのタイアップのCD。このCDをお手本にして、全国のブラスバンド部の諸君が練習するわけだ。ドラクエのファンならこれのみでも聞ける。

NEW DISK

アルファの「ミスティーブルー」が2月に、「アクトレイザー」が1月25日に発売される。キングから「こなみすぺしゃるみゅーじっく千両箱　平成3年版」「ファルコム・スペシャルボックス'91」が12月21日、「JDKバンド1st」が1月1日発売。ポニーキャニオンから「ダークシール」「パウンド・フォー・パウンド」「宇宙戦艦ゴモラ」が1500シリーズで12月発売予定。ポリスターから「メガドライブベスト」が1月25日に発売されることになった。

VIDEO

美少女ソフトオリジナルカタログVol.2

ポリスター／発売中
VHS3800円

パソコンゲーム界の屋台骨を支えてるといっても過言ではない、パソコンエッチゲームギャルよりすぐりの第2弾。きれいどこがゾクゾクと登場で画面の前でウハウハになってしまう。これからパソコンエッチソフトを買おうと企んでる小僧はこのビデオで研究、研究うぅ。

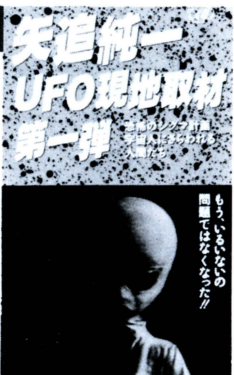
麻雀ギャルズグラフティーVol.5

ポニーキャニオン／12月21日発売
VHS3000円

早いものでシリーズ5本目。ということは、いかに麻雀ギャルが多いかということがうかがえる。それを期待する君たちもだよ！　ゲームセンターでは鬼のような強さのあの娘の…（ムフフ　じゅる^{2}）があますとこなく見れてしまう。あー、ぼかぁ幸せもんだ。

矢追純一UFO現地取材第1弾～恐怖のシグマ計画　宇宙人にさらわれる人間たち～

バップ／12月5日発売
VHS／12000円

UFOといえばこの人。そう「矢追純一」をなくして語れない。オール現地ロケで送るビデオ。シグマ計画とはいったい…。ナレーターはおなじみの「矢島正明」氏で、のめりこむ。夜、帰り道で「ラージノーズグレイ」に「さらうぞ」とか言われたら…。こえー、早く帰ろ。

コレクターの独り言

「オケヒ」って知ってます。「オーケストラヒット」の略なんだけど。ようするに「ヴァン！」ていう、ああ、文字ではあらわしにくいけど、オーケストラの全楽器がいっせいに音を出したような音のこと。これが最近のサンプリング音源の発達でゲームにもよく使われてる。同じように「ハンドクラップ」、ようするに拍手、ていうか手拍子なんかもよく使用される。初めのうちはけっこう本当にその辺で誰かが、拍手したのかと思って、ビクッ、とかしてたけど、このごろは慣れちゃってねぇ。しかし、こういうものは物凄い危険性をともなってる。この間なんかCD聴きながら歩いていたら、「ピーポー」というおなじみの音が聞こえたもんで、変わった効果音使ってんなぁ、しかもドップラー効果まで表現してるし本格的だわい、なんて考えてたら、横を救急車が走り抜けていたのでした。

BOOKS

絶対損はさせない、良質の本をどんどんお知らせする。

虚構私立不条理中学校

徳間書店／発売中
清水義範著／1200円

パスティーシュ（フランス語で模倣のこと）小説の第一人者、清水義範氏による長編SF。学校へ行ったきり戻ってこない息子と妻を捜しに、主人公は中学校へ向かった。そこで各教科の先生方と論争するはめに…。

社会の窓

社会の窓

毎日新聞社／発売中
えのきどいちろう著／1200円

週刊誌「サンデー毎日」に1988年秋から2年間連載されたコラム。様々な出来事を時には軽く、時には深刻に語っている。もしやと思い今年の春頃を見るとえのきど氏も『ドラクエIV』にはまっていた。

B級ニュース図鑑

新潮社／発売中
泉麻人著／480円

新聞の社会面に片隅に載っていた、ヘンな事件のファイル。その事件たちをDJののりで、紹介しては軽く解説するという方式。ヘンな事件の例をあげると「マンボ党捕る」「少女ばかりの万引団もぐら族」。

LIFE IS A CARNIVAL

竹書房／発売中
景山民夫著／1000円

サブタイトルが極楽人生相談。月刊「まんがくらぶ」に連載された人生相談のコーナーの単行本化。もちろん景山氏が、やるわけだから普通に悩みに答えるわけがない。

東京ゴミ袋

文藝春秋／発売中
瀬戸山玄著／980円

私設・ゴミ観察人となった著者が様々な階層の様々な人々がゴミ集積所に出した、ビニール袋の中身を調査した、レポート。毎日午前3時にゴミを捨てる謎の夫婦の話など、都会の裏側を覗ける。

GAMER'S MAP COLLECTION

ゲーマーに役立つ様々な街のマップを載せていくコーナー

第6回 神奈川・平塚ゲーセン&ショップ編

私は神奈川県平塚市に住む、PCユーザーです。原稿料目当てじゃなくて少しでも多くの人に平塚のことを知ってもらうために投稿しました。平塚は7月の七夕で有名ですが、きれいな竹かざりよりも、おびただしい量の露店が目玉です。露店にもバリエーションがあって一度来る価値があると思います。この原稿はかなり苦労したのでぜひ採用してください。

（神奈川県／横井智己・15歳）

1 ゲームプラザ

ゲームセンター。クレープ屋「シェルティー」のとなりにあって、1階と地下とに分かれている。1階には『アフターバーナーII』やアウトラン等の体感ゲームと新作が置かれている。地下にはちょっと古めのゲームが置いてある。このゲーセンはすべて50円でできるところがうれしい。ところでここにいる親父はいつも怒った顔をしている。特に自転車を変なところに置くと説教されてしまうので気を付けよう。

2 駅ビル・ラスカ6階

ゲームセンター。ここには「アフターバーナーII」や『チェイスH. Q.』、ニュータイプの腕相撲マシンなど、大型なものや『グラ3』など普通のゲームの他に、コインゲームが置いてある。

3 梅屋本館屋上

ゲームセンター。新作はほとんどなく、寂しい感じがする。『くにおくん』や『源平討魔伝』『1943』、コインゲームみたいなものや訳が分からんゲームがある。

4 梅屋本館6階

おもちゃ屋。何の変哲もない普通のおもちゃ屋。ここにはパソコンソフトの自動販売機「ソフトベンダー武尊」が置いてある。

5 コックピット

ゲームソフト専門店。洋服屋の2階にできた新しい店。出たばかりの『ラスハゲ』が6000円で売っていた(1500円引き)。品揃えもいいし、割り引きもしている。行ったときは客が少なかったが、店員の感じが良かった。

6 ジョイフルプラザ

ゲームセンター。マクドナルドの前にある、ここいらではかなり大きいゲーセン。ここは1階と2階に分かれていて、1階には『G-LOC』『ダラ2』『アフターバーナーDXタイプ』や各種レースゲームなど、体感ゲームや新作が豊富。2階は比較的古いゲームがかなり豊富で、ほとんどが50円。

7 長崎屋おもちゃ館

おもちゃ専門のデパート。PCのソフトも置いてあって少し割り引きしてある。もう売れたけど『ぎゃん自己』の新品が980円で売っていた。古いソフトはたまに1980円とかで売っている。そして中古ソフト販売、買取もやっている。

8 ポパイ

ゲームセンター&ソフトショップ。ここは有料で店内でのみ時間貸しをやっている（指定ソフトのみ)。ちょっと遊んでみたいとき大変便利。また、中古ソフトの売買も行っている。ゲーセンの方は『パロディウスだ！』などが入っている。新作が100円、それ以外は50円になっている。ここでは『グラ3』の達人がたまに自慢気にプレイしていて悔しい。

キミの街のMAP募集

自分の住んでいる街や何度も行ったことのある街のゲーム情報を取材して、投稿しよう。ゲーセン、おもちゃ屋、中古ショップなどゲームに関する情報をマップに描き込みそれぞれを詳しく解説した文章と共に送って欲しい。採用者には原稿料1万円だ。

11月号読者アンケート 当選者発表（敬称略）

メルヘンメイズ

北海道／新津 哲志・20歳
／竹田 淳一・15歳
栃 木／井野越正人・15歳
茨 城／小松崎雅郎・22歳
／塚本 雅也・16歳
埼 玉／金子 秀紀・15歳
千 葉／前田 明美・25歳
神奈川／石原 倫広・16歳
／小崎 高由・19歳
／吉田 立志・15歳
新 潟／池田 宏昭・17歳
長 野／日向 亮・14歳
岐 阜／野口 賢治・14歳
／赤石 裕二・15歳
滋 賀／神山 敬介・18歳
兵 庫／藤田 徹・24歳
／川村 美穂・18歳
岡 山／日笠 恵介・?歳
山 口／吉尾 哲明・15歳
／河村 孝一・17歳

らんま1/2

北海道／柴田 譲治・16歳
／滝沢 優子・21歳
茨 城／塙 京也・17歳
埼 玉／竹能 正純・16歳
／佐藤 健夫・20歳
千 葉／上原 政一・19歳
／保泉 忠・15歳
東 京／高田由貴子・13歳
長 野／千野 剛・18歳
静 岡／片野 順・12歳
愛 知／高橋 由幸・17歳
三 重／北村 吉隆・?歳
奈 良／藤谷 麻子・12歳
大 阪／入江 豊・17歳
兵 庫／清水 知幸・16歳
和歌山／小楠 隆光・16歳
鳥 取／伊地知義生・14歳
広 島／向井田 宰・14歳
香 川／石川 力・16歳
福 岡／淡河 一之・18歳

チャンピオンレスラー

青 森／鳥脇 大典・15歳
秋 田／石上 賢司・15歳
茨 城／菊池 祥幸・13歳
埼 玉／武田 勝・16歳
千 葉／山田 達也・16歳
／鶴岡 章洋・16歳
東 京／難波 貴志・16歳
神奈川／武澤 透・17歳
／小林 広平・14歳
富 山／高原 信貴・18歳
長 野／神林 桂一・15歳
山 梨／斉藤 進・16歳
静 岡／山崎 剛・14歳
岐 阜／可知 努・23歳
三 重／飯田 雅司・15歳
大 阪／田口 剛・13歳
／山崎 陽弘・15歳
山 口／重桝 将樹・15歳
熊 本／雨田 員廷・13歳
沖 縄／新城 數・14歳

トイショップボーイ

北海道／秋林 政智・18歳
／浅野 仁・23歳
宮 城／金塚 泰彦・19歳
埼 玉／大島 和也・15歳
千 葉／佐野 新世・13歳
東 京／中木 清隆・18歳
／寺井 忍・25歳
神奈川／高橋 義弘・20歳
／山木 正二・27歳
石 川／上田 幸一・15歳
愛 知／佐橋 学・14歳
岐 阜／伊藤 弘志・19歳
大 阪／神崎 真行・13歳
／高田 昌和・16歳
／藤田 正樹・13歳
／藤原 哲也・17歳
兵 庫／福島 悟・15歳
鳥 取／近藤 秀樹・14歳
愛 媛／宇高 潤・22歳
長 崎／岡野 龍也・14歳

バイオレントソルジャー

宮 城／大宮 好貴・13歳
／下村 大介・15歳
群 馬／栗原 良介・16歳
茨 城／国田 岳之・18歳
埼 玉／福嶋 徳義・20歳
東 京／松田 憲治・18歳
神奈川／溝畑 佑哉・13歳
／一戸 光春・14歳
／谷口 洋一・21歳
長 野／小山二七男・17歳
静 岡／河合 友合・14歳
愛 知／楠田 弘志・15歳
滋 賀／石崎 仁志・37歳
大 阪／八木 正人・16歳
兵 庫／斧谷 仁人・16歳
香 川／太田 雅彦・13歳
岡 山／金森 豊・13歳
山 口／今村 弘一・16歳
福 岡／中村 浩之・24歳
熊 本／岡村 圭祐・20歳

バーニングエンジェル

北海道／伊藤 卓也・21歳
青 森／成田 哲也・22歳
岩 手／千田 敏明・15歳
群 馬／桐生 悟・18歳
埼 玉／時国 達也・18歳
東 京／荒井 宏興・20歳
新 潟／岸本 義則・15歳
静 岡／和久田 学・16歳
／望月 俊彦・21歳
愛 知／伊藤 貴光・?歳
／浜崎 英夫・18歳
／渡辺 稔延・25歳
岐 阜／佐々木政親・15歳
滋 賀／三浦 了・20歳
京 都／田畑 竜生・19歳
奈 良／大原 登・18歳
大 阪／真部 大祐・14歳
／出口 博幸・16歳
徳 島／西 文輝・14歳
高 知／沼 誠・13歳

読者の声 ユーザーサイド

おいらのゲーム評

ゲームのみならず、PCエンジン全般への読者の批評の場

サイバーナイト

しっかりした設定のSF RPG。評判いい

絶対に「買い」

同名の小説を読み、興味を持ったので思わず買ってしまいました。そして2日後、エンディングを見終わったとき多少物足りなさはありましたが、ものすごく感動していました。なんといってもこのゲームは知る人ぞ知る、RPG界のトップ集団『グループSNE』が担当していましたから、個人的にはもの凄く期待していたんです。

いくつかの感想をあげましょう。
①確かに操作は多少複雑だったが、馴れてしまえば関係ない。
②ときたま戦闘中に入ってくる伝言には笑わせられた。見た人、すべてが笑えるでしょう。
③主人公以外の5人は組み換えができるのはいいんだけれど、出来れば6人で戦闘したかった（ちなみに1回も使わないヤツもいた）。

少しだけ感想を述べさせてもらいました。とにかくこのゲームは「買い」です。絶対に買って損はありません。友達から借りるなどというセコい真似はやめましょう。それから、このゲームをやる前に是非一度、小説を読んでみてください。ハッキリいって、面白さが百倍、いや千倍！　いやいや、1万倍は増すでしょう!!

（神奈川県／南端悟・16歳）

★円丈師匠もコラムで絶賛しているこのゲーム。やはりそうとう評判がいいようです。もう1通もおホメの手紙。

SFは知らないが

「なにぃ～、『ロードス島』のグループSNEがPCエンジンでRPGを作ったぁ？ こりゃぁ買いだな」そして、買う。

「うぉ～、マニュアルの表紙の絵がイカス（死語）ぜぇ～っ。さっそく家でプレイ！　ふ～ん、いきなりの展開、絵がきれいだ。だけどSFかぁ～、おれはSFなんて見たことも読んだこともないが、聞いたことはあるぞ」そしてここからズルズルとこのゲームにハマリまくることになるのでした。

はっきし言って、このゲームはマニュアルをちゃんと読まずに始めると、さっぱりわからないという欠点もあるが、かなり良いゲームではないでしょうか。ゲームバランスや戦闘のアニメーション、そして、「武器は敵の残骸を分析して作る」「金はない」「回復はタダ」などのオリジナリティ。いいじゃないですか、こういうのって好きだなぁ。謎解きも（今のところ）楽だしね。

ということで、おれはこのゲームをおすすめします。

（大阪府／天源寺ひろみ命・12歳）

★キミはいつもマニュアルを読まないでプレイしているのか!?　実にもったいない。パッケージを丁寧にとり、はやる気持ちを抑えながら自分をじらしてマニュアルを読むあの時がたまらないのになぁ。えっ？　私だけ??　あっそう…。ちなみに、ちまたではこのゲーム、すっかり売り切れてしまっているようです。編集部ではこのゲームはかなり評判が高かったのですが知名度がそれほど高くなく、アンケートハガキの反応でも良くなかったので、「売れるかなぁ」と心配していたのですが、売り切れと聞いて「やはり本当にいいものは必ず売れる！」ということがわかって、けっこう善んでいる人が多いです。なお、12月の上旬に再出荷されるようなので、買い損ねないようにね。

みつばち学園

アイドルオーディション兼アドベンチャーゲーム

モテるためだ

突然だが、このゲームはモテないヤツのためにあるゲームである。このゲームをやって、モテることの喜びや、人生の生きがいを、知る奴も多いことだろう（俺だけかな?）。

ゲームの内容は知ってのとおり自分は女の子だらけの学校の先生となり、いろいろなイベントを解いて最後に気にいった女の子を推薦するというものである。俺の場合はゲームといえども、どの女の子にしようかマジで悩んだ。こんなに悩んだのは高校を選択するとき以来だ（なんのこっちゃ）。それから、このゲームで人気のNo.1になった女の子はアイドルデビューって書いてあったが本当だろうか？ もし本当ならやめた方がいい。絶対売れないと思う。初めのうちはけっこう注目されるが、しばらくするとその存在すら忘れられて、ついにはAV界にデビューというおきまりのパターンになりかねない（いらんことまで心配してひとりでボケている俺）。

ボケはこのへんにして、結論はビシッと決めたいと思う。

アドベンチャーにしてはゲームの展開がとろく、イライラするところが多かったのが残念だ。だが、そこはハドソンあってのPC。今までとはまったく違ったこういうゲームを企画して、しかもゲーム内容は合格点とは「おそれいりました」である。

（岡山県／モテない奴、岡山代表・17歳）

★ボケとするどいつっこみ？　というマンザイのような愉快な御意見でした。確かになかなか他では見られない、CD−ROM²に似合ったソフトかも知れません。

雀偵物語

脱がないけど、美少女続出麻雀アベンチャー

それはないよ

唐突に話に入りますが、まず敵が弱すぎるのではないのでしょうか。確かに驚異的なダブリーの多さ、恐るべきラスハイカンチャン一発ツモ、普通でない役満の多さなど、違う意味ではとてつもなく強いが、誰が清一イーシャンテンからわざわざリーチのみ、それも単騎にするでしょうか。親リーにピンフのみで突っ張るでしょうか。

「え?」というところがたくさんありました。それと「至高のツミコミ」、あれはなってない。結局、技というものは最終ボスとその前の1人にしか使っていないが、最終ボスのときに覚えたての「至高」を使ってみたら、たったの二局でクリアしてしまった。悲しすぎる。あまりにも悲しすぎる。これではドラクエで大ボスに「ザキ」をかけたら一発で死んでしまったようなものだ。技など作らなくてもよかったのではないか。多分使わなくてもクリアできるだろうし（悲しくて2度目はやってない)。最初の敵にも勝てないようなタコでもとことん負けまくって、技をためてけば誰にでもクリア出来てしまう（『桃活』じゃないんだから…)。シューティングでいう、無限+その場コンティニューのようなものだね。これじゃあいけない。

極めつけは点数計算。七対子は子のイチロク・ザンニ・ロクヨン、親のニイヨン・ヨンパチ・クンロクのはず。また、数え役満が三万二千点じゃなく、三千二百点になっていた。これじゃあ数え役満になりそうだったら、三倍満まで役を落とさなきゃならなくなる。これもいただけない。

さて、一通り悪口も書いたので、そろそろ褒めるべきところも褒めておこう（フォロー)。

内容については文句はいわない。多分、プレイした人の中には「なんだこのストーリーは」とか思っている人もいるだろうが、麻雀マンガにしてもそうだけど、強引で無茶苦茶な展開が当然なのである。むしろ、強引なストーリーの中にギャグもちりばめてあるところを褒めるべきだろう。絵はきれいだと思う。よくしゃべると思う。まあ、それだけ。期待していただけにちょっと悲しい。やはり運だけでなく、内容の方で強い麻雀にしてほしかった。

『ぎゃん自己』はいいゲームだった。　　　（千葉県／楠圭・?歳)

ザ・プロ野球

実名の球団、実名の選手が登場する野球ゲーム

もっとデモを

バカのようなデータ量のこのゲーム、私が買ってきた理由は2つ。アクションモードがついたこととデモのよさ。あの〝巨人優勝〜〟ってやつだ。しかしこの2つとも不満が残る。

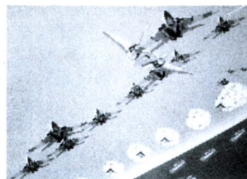
まずデモだが、声がヘン、そして少ない。私としてはもっと長々とやってもらいたかった。中畑がホームランを打つとこや、試合後にクロマティが「バンザイ」って客と一緒にしているところなど、15分は入れてもらいたかった。胴上げや巨人の人たちがかけだしてくるところなんかは動いてもらいたかった。そして、なんであの平凡なフライに一画面も使うわけ?あれは井上がフライをとって優勝が決定した瞬間の場面で使うほうがよかった。そしてアクション。グラフィックが少々雑である。そしてあの打ちにくさ。投げたらすぐにボタンを押さないとダメっていうのもつらい。いや、打つどころではない。これでは打つ意味もないし、面白さも半減以下だ。そしてCDだから、ちょっとした試合の間などに、喋ってもらいたい（ホームランが出たときとか、逆転とか)。

でも私は『ザ・プロ野球'91』に期待する！　アクションモードをやりやすく、グラフィックを強化して、そして「巨人優勝」のデモ入り…デモの長さは20分!!

（長崎県／松尾高宗・16歳)

★今回と同じようなオープニングデモをつけて『ザ・プロ野球'91』が発売されたとしても、残念ながら西武優勝のシーンが入ることになってしまいましたねぇ。どうなるでしょう。

アフターバーナーII

アーケードでは体感3Dシューティングだが

ゲーム性が

見た目ばかりに気を遣って、ゲームとしての面白さをまるで無視した移植をするメーカーと常々陰口を叩かれている、NECアベニュー。そういう訳で、このゲームにも、はなっから期待なんぞしちゃあいなかったが…。結論から先に言おう。最も後出しなのに、なぜ他の機種に負けてなきゃならんのだ。オープニングの拡大もどきや地平線上の空のグラデーション等は上手く出来ていると思う。しかしそれらがゲームの上で何のメリットがあるというのだ。

では、具体的にどこが悪いのか。まずは画面の奥行きの無さ、これである。つまり、敵機が画面に登場してから後方へと通り過ぎるまでの時間が異様に短いのだ。『アフターバーナー』の面白さの一つに、遠くから迫り来る敵機に上手く照準を合わせてミサイルで落とす爽快感があるが、これが他機種に比べかなりやりづらい。しかも、そのことによってゲーム性自体がかなり変わってしまっている。次に、敵機の移動スピードの速さ。「スピード感がなければ『アフターバーナー』じゃない」、それはそうである。だが、スピード感の表現の仕方がよろしくない。かなりコマ割りを細かくしなければならないはずである。そうしなければ、動きがとんでしまう。事実、このゲームでもそういった点が見受けられる。

最近のゲーム機のビジュアル面での発達は本当にめざましいものがある。ハードウェアの進歩も然ることながら、製作者の方々の精進の賜物であろうと思う。しかしながら、それはゲームの演出面での進歩であって、ゲーム性自体についてはどの程度良くなっているかは、正直言って心許ない。なら、なぜにゲーム性を犠牲にしてまで見た目の充実を図ろうとするのか、その分の労力をゲームとしての面白さを追求することにまわそうとはしてくれないのか。僕には理解し難い。

（北海道／VELVETS・24歳)

スプラッターハウス

覆面不気味男が暴れる、ぐちゃぐちゃアクション

音がいまいち

僕はファミコン、PCエンジン、メガドライブを持っていますが、どちらかというとメガドライブの人間なのです。でもナムコのゲームが好きで『源平討魔伝』『スプラッターハウス』が出ると聞いてPCエンジンを買いました。その『スプラッターハウス』に言いたい。

僕が初めてこのゲームを見たときびっくりしました。「こんなにグロいゲームがあるのか」と思い、思わず1プレイ…。オノの「スコーン」という音や、プリティな赤ちゃん「ノブー」。鏡の部屋。ショッキングな「ジェニファー」の変身など。またたく間に僕を虜にし、ハマりまくらせたゲームでした。それのPCエンジン版はどんなのだろうかと思い、発売日に買いました。しかし、ガッカリ。出てくるところにオノや敵が出てこなくて、しかも操作性が悪い。そして一番残念だったのは、あの〝スコーン〟という音や音声合成がないことでした。アレがなかったら『スプラッターハウス』とは言えない。『源

平討魔伝』は2週間くらい遊べたのに、『スプラッターハウス』は2日で飽きました。あまり買う気がなかったPCエンジンを、買わすくらいの実力のあるソフトなのに…。ナムコにはもっと力をいれて作ってもらいたかったです。

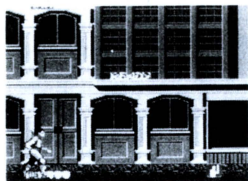
(東京都／はしおお・?歳)

★そのくらい『スプラッター』に思いいれがあるのでしょう。

忍(SHINOBI)

もちろん忍者が主人公のアクション

PCでも出来る!

だいぶ古いゲームなのですが、私はPCエンジンの『忍』に腹をたてているのだ。この『忍』がいろいろな雑誌に出てくるのを見ると、ほとんどが『ボーナス面と音声合成がない以外は完璧な移植だ』などと書いてあるのだ!! しかし、それはとんでもない間違いである。その違いを次に挙げる。

敵に近づいたときに使えるキック攻撃や刀の攻撃が出来ない。これは重大な違いである。また、あの巨大でカッコイイ、ヘリコプターがボスの2面がないのである。これでいいのか? さらに、3面のマンダラが横一列だけであったり、4面のロブスターの後ろの絵が龍でなかったり、各面のマップが出るところのボスがアラかったり、金網の後ろに入れなかったりなど…まだまだある。

これらはみなPCエンジンなら出来ることである。『忍』のおもしろさをこれらが総て奪っているのである! これはもう『タイニー忍』である。いや、『忍』という名にせず、オリジナルゲームだといってもいいだろう。オリジナルとしてもゲームバランスが悪い。他の会社のゲームを移植させてもらうなら、それなりに作ったほうが良いと思う。PCエンジンにこのようなエセゲームばかり出てきたら、もうおしまいだろう。

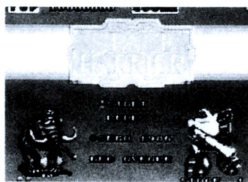
(東京都／秋山篤・18歳)

★古いゲームもこのようにするどい意見はどんどんとりあげますので、送ってください。

スペースハリアー

元祖体感ゲーム。3Dシューティングだ

なかなかいい

ハッキリいってこのソフト、マークIIIやX68000版の後に発売されたこともあってあまり注目を集めなかったが、PCエンジンを持っていて『スペハリ』を知っている人には是非ともプレイしてもらいたい。PC版『スペハリ』で最も注目すべき点は、マークIIIでは再現できなかった「視点の違い」を見事に表現しているところであろう。地面を走っているときに思わず先を覗き込みたくなる(先があまり見えないってことね)、アノ感じがたまらない。また、このPCエンジン版には「LOCKON機能」があることを君は知っていたか? アーケード版にもあった(らしい)が、敵を一度正面にとらえると弾が敵に向かって飛んでいくノダ! スピード感はマークIII版と比べるのがバカバカしいほど速いし、音楽も言われているほど悪くなく、聞けば聞くほど味が出る(これはちょっと思い込みすぎかな?)気がする。

PCユーザーのスペハリファンならずとも一見の価値あり!! のソフト。

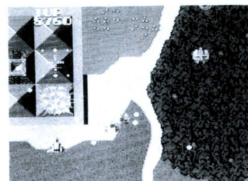
(東京都／アミーゴ五百・?歳)

★編集部でも人気がありました。

ゼビウス ファードラウト伝説

SF風設定縦スクロールシューティング

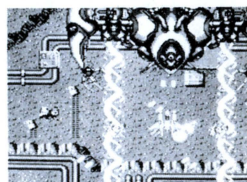
難しいが許す

このゲームは、ハッキリいって「買い」だ。アーケード版のあのゼビウスが出来るだけでも感動なのに、現代風のパワーアップバージョンも出来るのだから。これで5500円とは信じられない。このところ、昔のゲームのリメイクが増えてきている。『インベーダー』『倉庫番』『ヴォルフィード』『ロードランナー』など、どれもこれもいい出来だが、この『ゼビウス…』は別格である。さすが、ナムコだ。ただ、ファードラウトモードの難易度は凄すぎる! しかし、面白いので許せる。

(東京都／高野浩明・18歳)

ファイナルブラスター

ゲーセン版ボスコニアンの続編シューティング

音楽がいい!

ひさびさに熱中できるシューティングゲームでした。あの素晴らしいミュージック、きれ〜な背景。「さすがはナムコさんだぁ〜」と思いました。But…、それにしても難しすぎる!! 僕は4面までしか行けないし、友達は5面で足どめをくらってしまった。コンティニューがあるけれど5回だけ!! ナムコだからといってしまえばそれまでだけど…。コンティニューぐらいは無制限で欲しかった。このままではナムコのシューティングは本当にマニアしか買わなくなってしまうと思うのです(もっとも僕は“ナムコだから…”ということで買ったんだけど)。

いろいろな不満は山ほどあるのですが、素晴らしい出来のゲームであるということは確かだと思います。

(長野県／MARD・16歳)

ファイヤープロレスリング

4人プレイで遊べる、プロレスゲーム

売り切れだった

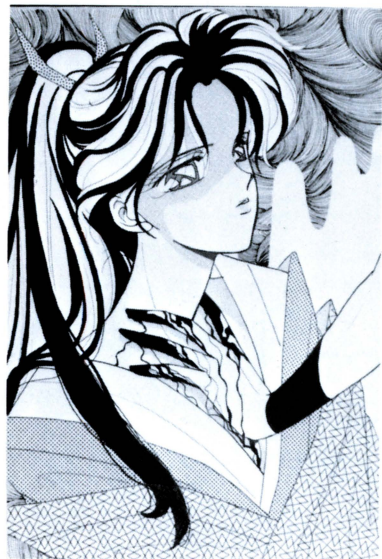
このゲームはPC初のプロレスゲームということで注目されたが、わたしはヒューマンというメーカーに注目していた。何といっても、ゲーム業界の専門学校を創立したのだから。このメーカーのゲームへの意気込みが感じられた。私はこのゲームををすぐに手に入れられなかった。いわゆる「どこへ行っても売り切れ」というやつである。だから、手に入れたときの嬉しさははかりしれなかった。そして…このゲームは凄い! まったく欠点がない。細かい部分が実に良くできている! 初心者からマニアまで、誰もが熱中できる難易度。迫力の4人プレイ。スムーズなキャラの動き。そしてやりこむごとに上達していくゲームバランス。PC初にして最高のプロレスゲームである。

続編に期待してます!

(東京都／高野浩明・18歳)

★本当にこのゲームは発売当時売り切れ店が続出して、再販を待っている人が多かったですね。

みんなのイラスト

カラーで描いてもいいけど、白黒になっちゃいますよ

大阪府／大阪の娘・？歳の作品

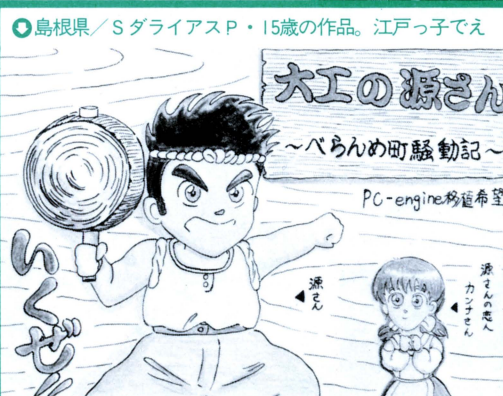
何のゲームのキャラだかわかんないけど、美しいので採用。しかもハガキにはペンネームしか書いてない謎めいた作者

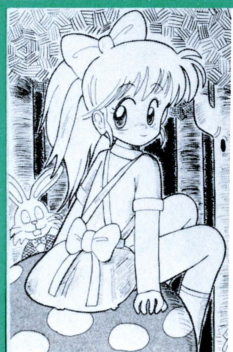
大阪府／GEKI・15歳の作品。このゲームを「ワイズ」と発音した人がいました

東京都／三条あさるとの作品。「お世話になってます」と麻生美鈴にメッセージ。何？

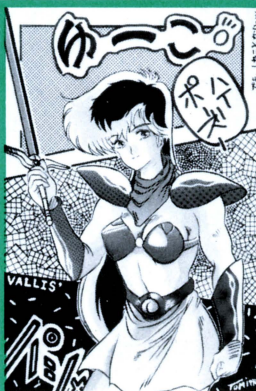
栃木県／アメジストーシヴァ・？歳の作品。『エメドラ』移植希望多し

埼玉県／杉山知夏・19歳の作品。パートIIは『プリティメイズ』だって

宮城県／いずみん・17歳の作品。いずみんの住んでる青葉区といえば編集部のごく近くですよ

島根県／SダライアスP・15歳の作品。江戸っ子でえ

愛知県／しのはらあすま・14歳の作品。トーン買えなかったそうです

兵庫県／はみがきしんち・？歳の作品。丸ペン初使用記念だそうです

岐阜県／ガソリンスタンド・16歳の作品。SDイースって感じかな

愛知県／三輪直人・16歳の作品。時代はワルキューレからアリスになってきた

愛媛県／G古フーリー・17歳の作品。トーンをうまく使ってんなぁ

神奈川県／グロッキー・17歳の作品。残念ながらきれいな色が出ん

今月の総評

編集部員は100％男子で構成されている関係で、女子のイラスト、特に、ウフッ、ヒァー、ピチピチ、チラッ、という擬音を伴っているようなものに弱いわけです。そういうわけで今月もそんな感じですが、その中で『大工の源さん』は意表をついててよかったです。

自慢の攻略法

自分で発見、開発した攻略法を世の中に広めてみよう

ヴァリスIII

グラメス攻略法。初めは横でしゃがんで斬る／　グラメスが手を上げたら、すぐスライディングでグラメスの後ろに回り込み、しゃがんで攻撃する。変身したらファイヤーの魔法で確実に、無駄にならないようにあてる。グラメスが近寄ってきたら、スライディングでかわして逃げる。グラメスが剣で攻撃してきたら、あたる直前に魔法かスライディングでよける。たいてい2回出してくるのですぐよける。そして魔法を無駄なく使い切ったあと、剣で1～2回攻撃すると倒せる。ちなみに、サンダーでは難しいが、慣れれば倒せる。アイスではまず倒せない。

（埼玉県／横田誠一・15歳）

F−1サーカス

タイヤ選択がカギ。市街地は壁に囲まれており、ミスがリタイヤにつながるのでグリップ重視のCタイヤ。専用サーキットならコーナーでコースアウトしながらでも他車を抜けるけど、Bタイヤじゃないと最後までもたなくなる。

（東京都／RINDA・20歳）

質問に答えますぜ

不思議にかんじてること、納得いかないことをぶつけよう

Q　メーカーに対して、意見的なことを書いたり、ゲームの質や作り方にケチをつける様なことを書いた場合、そのメーカーから敵視されたり、色々と不当な目にあったりしないのでしょうか。実は以前、「テトリス問題」のことでファミマガにそのことに対しての意見書のようなものを出したことがありまして、まさかと思いますが、そのようなことをした為に手紙をその後一切受け付けないなんてことがあるのだろうかと思い、心配になって筆をとりました。

（熊本県／D.D.D.・18歳）

A　まず我々、雑誌編集者の立場から言わせて頂くと、メディアを提供する立場の者はその情報に対して的確かつ客観的に対処しなくてはならないというのが前提にあります。ですから、「いい」「悪い」といった評価（読者の方々が一番知りたがる点では……）を我々は下さずに、読者の方々の様々な意見を紙面に載せるということなのです。ですから、D.D.D.君の心配しているようなことはありません。これからも安心して自由な意見を送って頂きたい。するどい意見は採用されます。

ザ・なんでもベスト10

なんでもかんでもベスト10にして笑おうというコーナー

★今月のテーマは「世紀末に流行るゲームベスト10」である。真面目にゲーム名を並べた人は、次の作品を見て勉強するように。

（三重県／泥科学者の作品）

第10位　オールドゲーム
第9位　爆発する体感ゲーム
第8位　イメージファイト（本物）
第7位　コンピュータ内に入りラットを倒すゲーム
第6位　デンジャラスなゲーム
第5位　世紀末にふさわしいゲーム
第4位　ロボコップに出てきた「原爆ゲーム」
第3位　実戦
第2位　体感スプラッターハウス
第1位　世紀末にゲームなどない

★『体感スプラッターハウス』か、いいかもしんない。さて、次はテーマ外の作品「シューティグゲーム、これは凄いぞベスト10」だ。

（北海道／市ノ渡真人の作品）

第10位　弾の補給がない
第9位　いりくんだ背景
第8位　きれいな多重スクロール
第7位　バックが出来る飛行機
第6位　あんな小さい自機の中にすごい装備
第5位　1機だけで立ち向かう自機
第4位　容赦なしの中ボス
第3位　超激しいボスキャラ
第2位　超激しい自機のパワーアップ
第1位　何しに現れるかわからないザコキャラ

★ザコにはザコの生きざまってものがある。それを確かめるべく私はどんなゲームでも1面で死ぬことにしている…すいません、下手なだけです。シクシク…。さて、いつからこうなったかわからないけど、こうなればこのコーナーは「お笑いスター誕生」を目指してやろうと思う。

今月の読者さんいらっしゃい

担当者は女性にかたっぱしから電話をかけるのだった。今月は青森県の鈴木君江さん・24歳。

編　あの～、1日のうちどのくらいやりますか。
鈴　気に入ったりすると寝る間も惜しんでやりますけど、だいたいは、1日に20分ぐらいストレス解消にやったりしますね。
編　寝る間を惜しんでねぇ（ゴクッ）。やっぱりテクニックの方は。
鈴　馬並、あ、違った、人並だと思いますが。
編　ヒヒーン。
鈴　いちばんのお気に入りは、グチョグチョっとしたトコを、棒のようなものでつついたり、仮面をつけて地下室にイッたりする、えええと。
編　スプラッターハウスですか。

手紙を募集してまっせ

編集部では読者の方々の意見を募集しています。

●ゲームに対するお褒めの言葉、不満いっぱいの罵詈雑言などメーカーの目を気にせず、ガンガン述べてくれた意見を紹介していく「おいらのゲーム評」。

●自分の自慢できる攻略法を、どうだぁまいったか！　という感じで紹介する自画自賛のコーナーの「自慢の攻略法」。目立ちたがり屋の人にはうってつけ。

●ハイスコアや好きなキャラ・嫌いなキャラ、ノリのいいゲームミュージックなど、なんでもベスト10にしてしまう「ザ・なんでもベスト10」。3月号のテーマは「このゲームのキャラクタはこいつにそっくりベスト10」。テーマからはずれた作品でもOKです。

●もちろんイラストや4コマまんがも募集します。

それぞれのテーマの係まで住所、氏名、年齢、学年（職業）を明記して右の宛先まで送って下さい。

〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM　PCEngine
FAN 編集部
○○○○係

WEEKLY BEST 10

今回の週間ヒットチャートはどの週にしても、ポイントがかなり低くなっている。やはり、スーパーファミコンの発売に合わせて、PCエンジンのソフトを買うのを控えていた人が多かったためだろう。発売後の来月のチャートの動きに注目しよう。

10/1～10/7

前週	順位	タイトル	データ	コメント	ポイント
前週1	1	桃太郎活劇	ハドソン／'90年9月21日発売／アクション／6500円	3週間連続の1位。しかしポイントは先週の半分になってしまった。	46
新登場	2	ザ・プロ野球	CD・インテック／'90年10月5日発売／野球／6800円	初登場で2位に登場。しかし販売ポイントは低い。	23
前週3	3	ファイナルブラスター	ナムコ／'90年9月28日発売／シューティング／6800円	先週と変わらず今週も3位になった。	17
前週10	4	桃太郎伝説ターボ	ハドソン／'90年7月20日発売／RPG／5800円		15
前週6	5	ラストハルマゲドン	ブレイン・グレイ／'90年8月31日発売／RPG／7500円		14
前週2	6	アフターバーナーII	NECアベニュー／'90年9月28日発売／シューティング／7200円		13
前週20	7	ダイ・ハード	パック・イン・ビデオ／'90年9月28日発売／アクション／7200円		12
前週14	8	F1トリプルバトル	ヒューマン／'89年12月23日発売／レース／6300円		10
前週5	9	ダブルリング	ナグザット／'90年9月20日発売／シューティング／6300円		10
前週4	10	ダライアス・プラス	両対応・NECアベニュー／'90年9月21日発売／シューティング／9800円		8

10/8～10/14

前週	順位	タイトル	データ	コメント	ポイント
新登場	1	雀偵物語	CD・日本テレネット／'90年10月9日発売／麻雀／6780円	新作の強みか『桃太郎活劇』を押し退け1位になることができた。	43
新登場	2	サイバーナイト	トンキンハウス／'90年10月12日発売／RPG／6800円	こちらも新作の強みか、2位になった。	42
前週1	3	桃太郎活劇	ハドソン／'90年9月21日発売／アクション／6500円	新作に押されて今週は3位に落ちてしまった。	38
前週10	4	ダライアス・プラス	両対応・NECアベニュー／'90年9月21日発売／シューティング／9800円		9
前週6	5	アフターバーナーII	NECアベニュー／'90年9月28日発売／シューティング／7200円		9
前週18	6	ワルキューレの伝説	ナムコ／'90年8月3日発売／アクション／6800円		8
前週3	7	ファイナルブラスター	ナムコ／'90年9月28日発売／シューティング／6800円		7
新登場	8	バットマン	サン電子／'90年10月12日発売／アクション／6500円		6
前週31	9	はにいおんざろおど	フェイス／'90年9月7日発売／アクション／6400円		6
前週7	10	ダイ・ハード	パック・イン・ビデオ／'90年9月28日発売／アクション／7200円		6

10月1日～10月28日発売の新作

- 10/5㈮ザ・プロ野球
- 10/9㈫雀偵物語
- 10/12㈮バットマン
- 10/12㈮サイバーナイト
- 10/19㈮ラビオレプス スペシャル
- 10/26㈮NAXAT STADIUM
- 10/26㈮琉球

10/1～10/28までの地区別ベスト5

今月の選抜地区大会
東京VS大阪VS千葉VS福島

いつでも地方別ベスト5ならば、新作はどこかの地方で必ずひとつは1位になっていたが、今回は『桃太郎シリーズ』の比較的新しい『桃太郎伝説』と『桃太郎活劇』の2作がすべての場所で1位になっている。

今回は飛び抜けて人気のある新作ソフトが、発売されなかったので、人気が高い新しめのソフトが全国的に売れていた。しかし、千葉では『アトミックロボキッド』が4位に入っている。

ピーシーエンジンヒットチャート

HIT CHART

ソフトに関するデータを満載！ 週間売り上げベスト10をはじめとして、これからソフトを買おうというとき役立つゲーム成績表があるぞ!!

10／15～10／21

前週	順位	タイトル・データ	ポイント
前週3	1	桃太郎活劇 ハドソン／'90年9月21日発売／アクション／6500円 1位に返り咲いた。しかしポイントはジリジリと落ち込んでいる。	25
新登場	2	ラビオレプススペシャル ビデオシステム／'90年10月21日発売／シューティング／6800円 新作ということで2位に初登場した。	20
前週21	3	パワーリーグIII ハドソン／'90年8月10日発売／野球／5800円 突然、3位に戻ってきた。日本シリーズの影響か？	13
前週1	4	雀偵物語 CD・日本テレネット／'90年10月9日発売／麻雀／6780円	12
前週6	5	ワルキューレの伝説 ナムコ／'90年8月3日発売／アクション／6800円	10
前週5	6	アフターバーナーII NECアベニュー／'90年9月28日発売／シューティング／7200円	9
前週2	7	サイバーナイト トンキンハウス／'90年10月12日発売／RPG／6800円	7
前週11	8	桃太郎伝説ターボ ハドソン／'90年7月20日発売／RPG／5800円	5
前週4	9	ダライアス・プラス 両対応・NECアベニュー／'90年9月21日発売／シューティング／9800円	4
前週8	10	バットマン サン電子／'90年10月12日発売／アクション／6500円	4

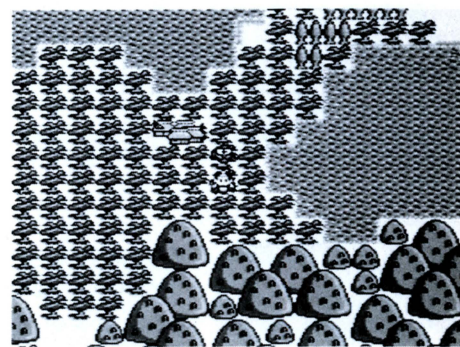
10／22～10／28

前週	順位	タイトル・データ	ポイント
前週1	1	桃太郎活劇 ハドソン／'90年9月21日発売／アクション／6800円 今週も1位になった。来週も1位を守ることが出来るだろうか。	24
前週42	2	ラストハルマゲドン ブレイン・グレイ／'90年8月31日発売／RPG／7500円 少しの間、影をひそめていたが2位に復活。	13
前週6	3	アフターバーナーII NECアベニュー／'90年9月28日発売／シューティング／7200円 安定した売上げにより今週は3位になった。	10
前週5	4	ワルキューレの伝説 ナムコ／'90年8月3日発売／アクション／6800円	8
前週8	5	桃太郎伝説ターボ ハドソン／'90年7月20日発売／RPG／5800円	7
前週2	6	ラビオレプススペシャル ビデオシステム／'90年10月21日発売／シューティング／6800円	7
前週11	7	F1トリプルバトル ヒューマン／'89年12月23日発売／レース／6300円	5
前週12	8	ファイナルブラスター ナムコ／'90年7月20日発売／シューティング／5800円	5
前週22	9	ヴァリスIII CD・日本テレネット／'90年9月7日発売／アクション／6780円	5
新登場	10	琉球 フェイス／'90年10月26日発売／パズル／5400円	4

Hit Chart Voice

やはり、11月21日に発売されたスーパーファミコンによる影響は大きかったようだ。スーパーファミコン発売2カ月前の、前回のヒットチャートの4週目からジリジリと週ごとの売上げが落ちて、ついに今回の最後の週では1位でも24ポイントしか取れていない。

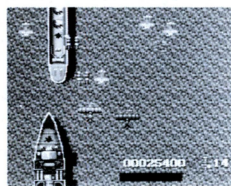
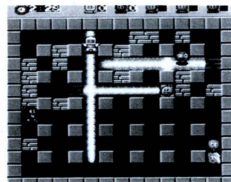
また、不調の原因はそれだけではないようだ。今回の発売されたソフトのほとんどは小粒なものばかりで、チャートに大きな変化を与えてはいなかった。しかしその中でも『雀偵物語』や『サイバーナイト』は40ポイントを越え、1位、2位になるなど、活躍したソフトもあった。

全体的に見ても『桃太郎活劇』や、『桃太郎伝説ターボ』などの桃太郎シリーズの人気はいまだに衰えもせず、毎週比較的安定したポイントを保っている。次回のヒットチャートはスーパーファミコンの発売と重なるので、もろにその影響を受けそうだ。

『桃伝II』もヒットチャートの常連になるのか？

順位	東京	大阪	千葉	福島
1	桃太郎活劇	桃太郎活劇	桃太郎伝説ターボ	桃太郎伝説ターボ
2	桃太郎伝説ターボ	はにいおんざろおど	最後の忍道	サイバーナイト
3	サイバーナイト	サイバーナイト	桃太郎活劇	NAXAT STADIUM
4	ラストハルマゲドン	アフターバーナーII	アトミックロボキッド	ザ・プロ野球
5	ラビオレプススペシャル	ワールドビーチバレー	スーパースターソルジャー	ヴァリスIII

※表は全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その販売本数をもとに編集部で独自に集計したものです。価格は消費税を含みません。

前人気 BEST 20

1位から4位までは先月と順位がまったく変わっていない。また、他の順位も大きな移動はなかった。しかし、先月にメーカーランドで紹介したばかりの『モトローダーII』が初登場で15位にランクインした。前作にはファンも多くいたので、その期待が大きいためだろうか。また『ボンバーマン』も発売を目の前にして17位から5位と順位を大きく上げている。

⇧懐かしの『1943改』

⇧発売前の『ボンバーマン』

前回	今回	ゲーム名	メーカー名	%	開発状況	コメント
1	1	イースIII ワンダラーズフロムイース	ハドソン	29.6	80%	急ピッチで開発を進めていたが、ツメに時間がかかり2月発売予定になった
2	2	桃太郎伝説II	ハドソン	25.4	100%	マスターアップしたぞ。今回はパスワードはないのでバックアップメモリは必須
3	3	らんま½	NCS	13.8	100%	すでに完成している。発売までもうすぐなので首を長くして待っていてくれ
4	4	天外魔境II卍MARU	ハドソン	7.8	20%	まだまだこれからである。画面も当分は見られそうもない
17	5	ボンバーマン	ハドソン	6.0	100%	発売が目の前に迫った。友達を集めて待っていてくれ
8	6	改造町人シュビビンマン2新たなる敵	NCS	4.8	60%	シューティング面は遊べるようになった。システムなどは完成していない
6	6	コズミックファンタジー2 冒険少年バン	日本テレネット	4.8	20%	ビジュアルやフィールドなどの開発は進んでいる。戦闘シーンはまだできてない
11	8	アウトラン	NECアベニュー	4.4	100%	開発が遅れたため古いゲームになってしまったが、人気の方はまずまず
10	9	三国志 英傑天下に臨む	ナグザット	3.8	60%	ゲームの骨格は完成したが、戦闘シーンはまだまだ。完成には時間がかかりそう
5	9	メルヘンメイズ	ナムコ	3.8	100%	グラフィックはいまひとつ甘いが、ナムコのゲームということで人気は安定
25	11	カダッシュ	タイトー	3.6	100%	業務用がマイナーだったために前週までは25位だったが、記事掲載で一気に上昇
12	12	バスティール	ヒューマン	3.4	100%	発売日が遅れながらもついに完成。人気も横ばいで安定している
8	13	ああっ女神さまっ	NCS	3.2	0%	どのようなジャンルになるのか、白紙に戻ってまだまったく決まってはいない
12	13	チャンピオンレスラー	タイトー	3.2	100%	異常に熱くなる、ジョイスティック必須のゲーム。発売間近で人気も横ばい
—	15	モトローダーII	NCS	2.8	80%	一応遊べるようになった。あとはバランスとビジュアルを入れるだけ
42	16	PC原人II	ハドソン	2.2	20%	前作以上のできのものを目指している。完成にはもう少し時間がかかりそう
16	17	1943改	ナグザット	2.0	60%	先月からあまり進展していないようだ。オリジナルモード完成にはまだ遠い
20	18	ギャラクシーフォースII	NECアベニュー	1.8	40%	はたしてあのグラフィックが移植できるのか? まだまだ画面は出てこない
21	19	コブラII	ハドソン	1.6	20%	ただいま順調に開発が進行中。前作以上の仕上がりを期待したいところだ
18	19	ソーサリアン	ビクター音楽産業	1.6	20%	パソコン版シナリオを移植。ビジュアルシーンの追加など、急ピッチで開発中

※表中の開発状況は編集部で定めた開発の基準を各メーカーに選んでもらったものです。

移植希望 BEST 10

今月も、いつもと変わらないような顔ぶれだが、先月5位にいた『ロードス島戦記』は移植が決定し、めでたくこの順位表から抜けていった。

ファミコンで発売されたばかりの『ドラゴンボールZ』がいきなりチャートに登場してきた。そして長い間10位以内に入っていた『テトリス』が消えてしまった。

前回	今回	ゲーム名	%
3	1	ファイナルファイト(業)	12.0
1	2	ドラゴンクエスト(パ)(フ)	11.2
2	3	エメラルドドラゴン(パ)	7.4
4	4	パロディウスだ!(業)(フ)	4.6
8	5	グラディウスIII(業)	3.4
10	6	R-TYPEII(業)	3.0
—	7	ドラゴンボールZ(フ)	2.8
6	8	サイレントメビウス(パ)	2.6
9	9	ドラゴンスレイヤーVI(パ)	2.4
12	10	サークII(パ)	2.2

CD-ROMソフト増加の真意

前人気のチャートや今後の発売予定を見てみると、全体の半分ぐらいがCD-ROMのソフトになっている。そこで今回はCD-ROMのソフトを積極的に販売している3つのメーカーに、その理由をたずねてみた。日本コンピュータシステムの松田氏は「映像や音楽などの能力で、Huカードとの差別化を図るために"CD-ROM"をメインにおいている。」と語ってくれた。また、日本テレネットの福島氏は「PCエンジンを始める前から、パソコンでビジュアル的な展開をウリにしたゲームを作っていた。PCエンジンでゲームを作るときに、その表現が"CD-ROM"だとふんだんにできるため。」だそうだ。最後にNECアベニューの多部田氏に、これからの発売予定でCD-ROMのソフトが占める割合が多いのはなぜかとたずねたら「『スーパーダライアス』で"CD-ROM"の開発力がついたから。」と言う答えが返ってきた。

※表は本誌12月のアンケートから無作為に、500通選び集計した結果です。表中、(業)は業務用、(パ)はパソコン、(メ)はメガドライブ、(フ)はファミコン、(ゲ)はゲームボーイ、(G)はゲームギアを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は10月28日までに発売の191本のゲームの順位を示します。

新作読者評価

今回は10月に発売された7本のソフトが評価の対象となっている。今回も評価の成績は全体的にあまり高くなく、100位以内に入ったものは2本と少なめ。その2本の内の1本『サイバーナイト』は総合順位で50位と今回の中では一番よい成績になった。『雀偵物語』は74位になり、今回の評価の成績ではよいほう。『NAXAT STADIUM』、『ザ・プロ野球』、『バットマン』、『琉球』の4本はよい成績が得られず、順位の低いところで固まっている。

10月5日発売 ザ・プロ野球

☆リアルだけどゲーム内容が単純すぎる（福岡／黒石尊）☆実名につられた（愛知／城井良太）

項目	評価
総合	19.100(153)
キャラクタ	3.650(98)
音楽	3.207(134)
買い得	3.056(137)
操作性	2.801(184)
熱中度	3.283(138)
オリジナリティ	3.103(153)

10月9日発売 雀偵物語

☆グラフィックは最高によかった（愛知／間瀬義男）☆脱衣モードが欲しかった（滋賀／林勝治）

項目	評価
総合	21.550(74)
キャラクタ	4.108(43)
音楽	3.544(75)
買い得	3.336(84)
操作性	3.504(85)
熱中度	3.643(83)
オリジナリティ	3.415(92)

10月12日発売 バットマン

☆面の数が少ない（大阪／天見佳貴）☆することが違うだけでドラえもんに似ている（岡山／白神睦久）

項目	評価
総合	18.853(160)
キャラクタ	3.397(135)
音楽	3.096(152)
買い得	3.108(122)
操作性	3.084(166)
熱中度	3.084(161)
オリジナリティ	3.084(155)

10月12日発売 サイバーナイト

3日で終わったのは悲しかった（愛知／石野宏治）☆続編を作って欲しい（広島／曽根浩二）

項目	評価
総合	22.416(50)
キャラクタ	3.820(74)
音楽	3.623(61)
買い得	3.581(49)
操作性	3.632(62)
熱中度	3.837(54)
オリジナリティ	3.923(21)

10月19日発売 ラビオレプススペシャル

☆ゲームは面白いが音楽が単調で燃えなかった（千葉／和田建作）☆主人公がかわいい（東京／竹内康行）

項目	評価
総合	20.330(113)
キャラクタ	3.794(80)
音楽	3.371(103)
買い得	3.153(116)
操作性	3.423(99)
熱中度	3.320(136)
オリジナリティ	3.269(126)

10月26日発売 NAXAT STADIUM

☆このゲームならでは、というウリがない（静岡／岡村憲生）☆操作性がよかった（長野／重野健一）

項目	評価
総合	19.226(143)
キャラクタ	3.385(137)
音楽	3.057(161)
買い得	3.028(146)
操作性	3.428(98)
熱中度	3.257(142)
オリジナリティ	3.071(157)

10月26日発売 琉球

☆琉球はハマりますよ（神奈川／村瀬勇一）☆あまりさえないゲームデザイン（北海道／千国原孝之）

項目	評価
総合	18.705(162)
キャラクタ	2.938(180)
音楽	3.015(170)
買い得	3.030(145)
操作性	3.200(144)
熱中度	3.276(140)
オリジナリティ	3.246(131)

リクエスト

今回は2つのリクエストに応えてみた。1つめは宮城の菊地伸一郎サンのリクエストで、セガの体感ゲームの移植の評価。セガの体感ゲームの移植はこれから後『サンダーブレード』、『アウトラン』、『ギャラクシーフォースII』と3本の販売の予定がある。

2つめは大阪の梶谷正敏クンのリクエストで、NCSの3本のシミュレーションの評価を出してみた。

セガの移植ソフト

88年12月発売 スペースハリアー

セガの体感ゲームの移植第1弾。業務用に比べ、キャラクタが小さくなった。NECアベニューから発売

項目	評価
総合	22.719(39)
キャラクタ	4.062(48)
音楽	3.721(48)
買い得	3.326(88)
操作性	3.948(14)
熱中度	4.120(17)
オリジナリティ	3.542(70)

90年4月発売 パワードリフト

今年の4月にアスミックからリリースされた。業務用みたいに画面が左右に揺れたりすることはなかった

項目	評価
総合	20.373(110)
キャラクタ	3.637(101)
音楽	3.287(120)
買い得	3.212(105)
操作性	3.250(127)
熱中度	3.612(87)
オリジナリティ	3.375(101)

90年9月発売 アフターバーナーII

最近発売されたばかり。敵のミサイルの距離感が分かりづらく、突然死んでしまうことも少なくない

項目	評価
総合	21.770(68)
キャラクタ	3.554(114)
音楽	3.827(41)
買い得	3.381(74)
操作性	3.618(64)
熱中度	3.990(39)
オリジナリティ	3.400(98)

NCSの3本

88年9月発売 ガイアの紋章

PCエンジン初のシミュレーションゲーム。パソコンからの移植。白魔法と黒魔法のぶつかりあい

項目	評価
総合	19.898(125)
キャラクタ	3.279(151)
音楽	3.472(83)
買い得	3.099(126)
操作性	3.285(121)
熱中度	3.360(128)
オリジナリティ	3.403(97)

90年1月発売 ガイフレーム

ガイアの紋章の続編として出た、NCSのシミュレーション第2弾。RPG的な要素も含まれている

項目	評価
総合	19.125(149)
キャラクタ	3.279(151)
音楽	3.098(152)
買い得	3.139(117)
操作性	3.096(164)
熱中度	3.462(109)
オリジナリティ	3.053(159)

90年2月発売 飛装騎兵カイザード

ガイフレームが出てから1ヵ月後に発売された。戦闘時のアニメーション処理がかっこよかった

項目	評価
総合	21.268(79)
キャラクタ	3.728(85)
音楽	3.283(121)
買い得	3.358(79)
操作性	3.567(74)
熱中度	3.728(70)
オリジナリティ	3.604(60)

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！ 読

応募のきまり

次頁のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ（①～⑥）書き、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）41円切手をはってポストまで。しめきりは12月28日（必着のこと）、発表は2月28日発売3月号です。

アンケート

❶今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選びおもしろかった順に書いてください。
❷また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
❸これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。
❹今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
❺また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
❻パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに〇をつけてください。
❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに〇をつけてください。
❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号全てに〇をつけてください。
❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
⓫あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか？
①ある　②ない　③知らない
⓬コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味のあるものを2つ選び、番号に〇をつけてください。
①CD-ROM²
②アーティストツール
③イラストブースタ
④プリントブースタ
⑤フォトリーダ
⑥カラー液晶テレビ
⑦キーボード
⑧パソコンインターフェースボード
⑨パソコン通信アダプター
⑩何も興味はない
⓭現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくはない。
④すでに持っている。
⓮12月1日に発売のPCエンジンGTについて、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくない。
④すでに持っている。
⓯好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦その他
⓰今号の特別付録、桃太郎伝説II完全攻略おたすけノートについて、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③役に立たなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。
⓱ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

No.	表1　今号の記事
1	ハドソン
2	日本コンピュータシステム
3	ナグザット
4	タイトー
5	マイクロキャビン
6	NECアベニュー
7	データイースト
8	日本テレネット
9	ヒューマン
10	エイコム
11	アイレム
12	リバーヒルソフト
13	OTHER MAKERS
14	インフォスクラム
15	読者の声ユーザーサイド
16	PC ENGINE HIT CHART
17	参入全メーカー 91年抱負&大読者プレゼント
18	UL-TECH Wonder Land
19	ゲームQ世主
20	GT FAN
21	GAME GAMER GAMEST
22	Monthly Buyer's Guide
23	新作発売カレンダー
24	〈特別付録〉 桃太郎伝説II完全攻略 おたすけノート

No.	表2　雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	ファミコン通信
5	ファミコン必勝本
6	㊙ファミコン
7	GBプレス
8	必勝ゲームボーイプレイヤー
9	その他のファミコン雑誌
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	Beep！メガドライブ
14	コンプティーク
15	POPCOM
16	MSX・FAN
17	MSXマガジン
18	ゲーメスト
19	コロコロコミック
20	コミックボンボン
21	週刊少年ジャンプ
22	週刊少年サンデー
23	週刊少年マガジン
24	週刊少年チャンピオン
25	その他

No.	表3　機種名
1	ファミコン
	ツインファミコン
	ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PC Engine
	PC Engineシャトル
	PC Engineコアグラフィックス
4	PC Engineスーパーグラフィックス
5	PC Engine CD-ROM²
6	PC EngineGT
7	MSX
	MSX2
	MSX2+
	MSXturboR
8	セガマスターシステム
9	MEGA DRIVE
10	PC-8801、PC-9801シリーズ
11	X68000シリーズ
12	FM TOWNS
13	ゲームボーイ
14	LYNX
15	ゲームギア
16	その他
17	何も持っていない
18	特に買いたくない

No.	
1	ああっ女神さまっ
2	アウトラン
3	青いブリンク
4	アドベンチャーアイランド
5	アフターバーナーII
6	アヴェンジャー
7	アルシャーク
8	暗黒伝説
9	イースI・II
10	イースIII ワンダラーズフロムイース
11	IT CAME FROM THE DESERT
12	1941
13	1943改
14	イメージファイト
15	ヴァリスIII
16	ヴォルフィード
17	ウルトラBOX2
18	ウルトラBOX3
19	うる星やつらSTAY WITH YOU
20	エアロブラスターズ
21	エグザイル 時の狭間へ
22	S.C.I.
23	えるでぃす
24	F−1CIRCUS
25	F1トリプルバトル
26	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス
27	オーバーライド
28	オペレーションウルフ
29	おぼっちゃまくん
30	オルディネス
31	改造町人シュビビンマン2 新たなる敵
32	カダッシュ
33	カットビ！宅配くん
34	カメレオン・アイズ密林の迷宮
35	ガルクライトTDF2
36	キックボール
37	ギャラクシーフォースII

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

者プレゼント

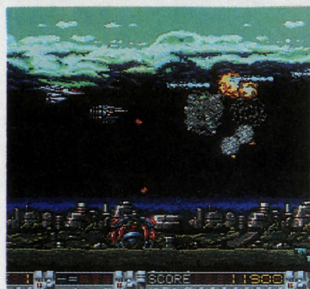
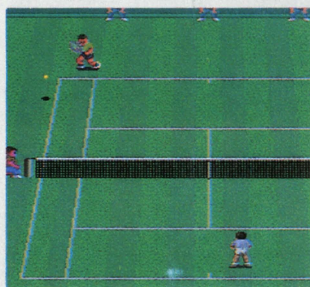
音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

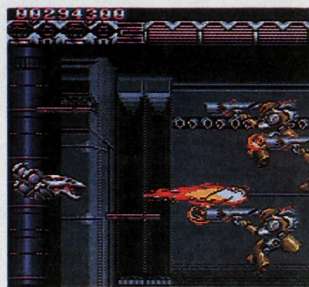
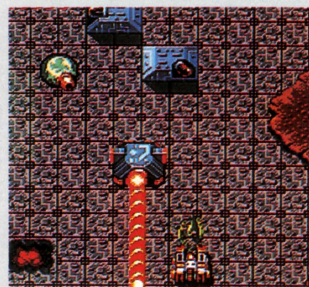
操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

今号のプレゼント　各20名様

①オルディネス ……10

②ジャッキーチェン …14

③クイズアベニュー …34

④ファイナルマッチテニス …42

⑤天聖龍 SAINT DRAGON …44

⑥オーバーライド …38

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

表4　ゲーム名

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
38	クイズアベニュー	76	スプレンディド・サーガ	114	NAXAT STADIUM	151	マイトアンドマジック・ブック1
39	クイズしらんぷり(仮称)	77	スペースインベーダーズ復活の日	115	ニュートピアII	152	マイトアンドマジック・ブック2
40	クラックス	78	スペースファンタジーゾーン	116	ネクロスの要塞	153	魔界プリンスどらぼっちゃん
41	クロスワイバー	79	関ケ原	117	熱血高校ドッジボール部サッカー編	154	マジカルサウルスツアー
42	源平討魔伝	80	ゼロヨンチャンプ	118	バーニングエンジェル	155	魔晶伝紀ラ・ヴァルー
43	コズミックファンタジー	81	ゼビウス ファードラウト伝説	119	バイオレントソルジャー	156	マスターオブモンスターズ
44	コズミックファンタジー2 冒険少年バン	82	戦国関東三国志	120	バスティール	157	魔笛伝説アストラリウス
45	コブラII	83	倉庫番WORLD	121	パズニック	158	魔動王グランゾート
46	ゴモラスピード	84	ソーサリアン	122	パズルボーイ	159	マニアックプロレス
47	ゴルフゲーム(仮称)	85	ソル・ビアンカ	123	パチ夫くん(仮称)	160	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生
48	これがプロ野球'90	86	TITAN	124	パチ夫くん幻の伝説	161	マンホール
49	ザ・プロ野球	87	ダーティダーティ(仮称)	125	バットマン	162	みつばち学園
50	CYBER CITY OEDO 808	88	タイトーチェイスH.Q.	126	ハットリス	163	迷宮島Special
51	サイバーナイト	89	大旋風	127	はにいおんざろおど	164	迷宮のエルフィーネ
52	サイレントデバッガーズ	90	大魔界村	128	パラソルスター	165	盟約の定義(仮称)
53	最後の忍道	91	ダウンロード	129	パラノイア	166	メルヘンメイズ
54	サバイバルランナー	92	ダウンロード2	130	バルンバ	167	モトローダーII
55	サンダーブレード	93	TATSUJIN	131	パワードリフト	168	桃太郎活劇
56	三国志 英傑天下に臨む	94	ダブルリング	132	パワーリーグIII	169	桃太郎伝説ターボ
57	J.B.ハロルド殺人倶楽部	95	ダライアス・プラス	133	BE BALL	170	桃太郎伝説II
58	地獄めぐり	96	逐電屋藤兵衛	134	PC原人II	171	モンビット(仮称)
59	ZIPANG	97	チャンピオンレスラー	135	ピーターパックラット	172	ラスタン・サーガII
60	ジャッキーチェン	98	超絶倫人ベラボーマン	136	ファイナルマッチテニス	173	ラストハルマゲドン
61	ジャックニクラウスワールドゴルフツアー	99	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	137	ファイナルブラスター	174	ラビオレプススペシャル
62	上海II	100	TVスポーツフットボール	138	フォーメーションサッカー	175	らんま1/2
63	雀偵物語	101	デコボコ伝説走るワガマンマー		ヒューマンカップ'90	176	立体将棋(仮称)
64	将棋初段一直線	102	デス・ブリンガー	139	フォゴットンワールド	177	琉球
65	神聖刻紀ブリダーズ・ワース(仮称)	103	デビルクラッシュ	140	不思議の夢のアリス	178	レインボーアイランド
66	シンドバッド地底の大魔宮	104	天外魔境II卍MARU	141	BURAI 八玉の勇士伝説	179	LEGION
67	スーパースターソルジャー	105	天聖龍 SAINT DRADON	142	ブロディア	180	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ
68	スーパー大旋風	106	天地を喰らう	143	ヘルファイアー	181	ロードス島戦記
69	スーパー大戦略	107	トイショップボーイズ	144	ホームデータの囲碁	182	ロードランナー 失われた迷宮
70	スーパーダライアス	108	都市転送計画エターナルシティ	145	ポピュラス	183	ワードナの森
71	SUPER桃太郎電鉄	109	ドラえもんII	146	ホラーストーリー	184	ワールドビーチバレー
72	ストライダー飛竜	110	ドラゴンブリード	147	ボンバーマン	185	ワラビー!!
73	SUPIN PAIR	111	トリッキー	148	麻雀学園マイルド東間宗四郎	186	ワルキューレの伝説
74	スプラッシュレイク	112	ドロップロックほらホラ	149	麻雀悟空スペシャル		
75	スプラッターハウス	113	ドンドコドン	150	マーブルマッドネス		

Enjoy Hudson

友情100000000馬力。

監督・総指揮 さくまあきら
キャラクターデザイン 土居孝幸
ゲームミュージック 関口和之
演出 桝田省治

11人でどーだ。

日本一

新たな強敵の名は「地獄王」だ！ 地獄の底からよみがえった、こいつが本当の鬼の王様だ。地獄王の力は桃太郎の約1万倍。さすがの桃太郎も1人じゃこいつにはかなわない…。そこで登場するのが金太郎、浦島太郎をはじめとする10人の仲間たちだ!!必ず君の力で地獄王をこらしめてくれ!!頼んだぞ!!

バックアップメモリ対応ソフト

©1990 HUDSON SOFT

17人。最大瞬間パーティ人数はなんと17人!!お地蔵様も活躍するぞ！

ウンチも仲間だ　うわさのデカたろう

PCエンジンをもっている人、全員に絶対、遊んで欲しい!!大自信作!!

超エンターテイメントRPG「桃伝Ⅱ」堂々の完成です!!!

巨大地蔵の意味は？　ウサギとカメの競争？　村人が金太郎アメに！

茶ガマ村を救え!!　横画面の氷の塔!!　竜宮城をとりもどせ！

燃える「リングの鬼」　鬼もパーティで出現　踊る「ラッキーおにダ」

おなじみ「黒ガッパ」　投げる「カネの亡者」　歌う「マシラ」将軍

PC Engine

「桃伝ターボ」「桃活」「桃伝Ⅱ」のマニュアルについている応募券3枚と郵送料250円分の切手を送って下さい。全員に他では買えない便利な"桃太郎カードケース"をプレゼントしちゃうぞ！詳しくは各ゲームのマニュアルを見てね！

絶好調 発売中!!

桃太郎活劇 6,500円(税別)　桃太郎伝説ターボ 5,800円(税別)　スーパー桃太郎電鉄 5,800円(税別)

桃太郎伝説Ⅱ

PEACHBOY LEGEND II
THE DEVIL STRIKES BACK

お願い

桃太郎伝説Ⅱにはパスワードがありません。必ず「天の声2」等のバックアップユニットをご用意ください。よろしくお願いします。

楽しく遊ぶための必需品！
好評発売中!! 2,600円(税別)

12月22日(土)発売決定!!

比べてみよう！6メガでこの価格は奇跡だ!!
希望小売価格 7,200円(税別)

テレホンPCランド 一番近い場所に電話してくれ!!
東京03-260-9901　大阪06-251-9900
名古屋052-586-9900　広島082-814-9900
札幌011-814-9900　福岡092-713-9900
PCエンジンの新作情報が聞ける

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

後世の者、この時代を指して神と悪魔の時代と呼ぶ

平成3年4月発売予定
希望小売価格7,800円(税別)

大いなる神の子らよ。
我々のもとに集え、我がこそは大いなる神に導かれし。
創世紀時代を舞台に神と悪魔が対決する
新感覚シミュレーション。
'89ゲーム・オブ・ザ・イヤーを授賞の大作ソフト
この春PCエンジンに登場!!

ポピュラス

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

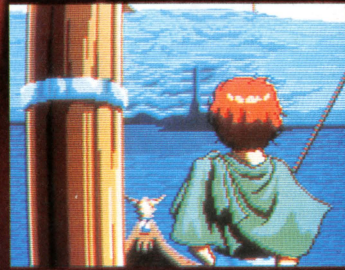
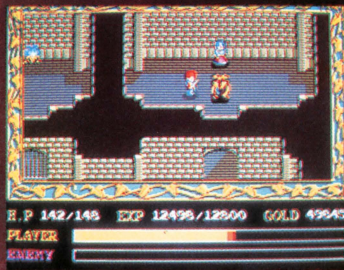
水晶球の邪悪なるもの

イースIII

長く続いた平和が崩壊しつつある…。
世界が邪悪なるものに支配されようとしている今、
アドルが再び立ち上がる。
愛とロマンと感動に満ちた壮大な冒険が
再び始まろうとしている。

新春爆発売!

7,200円(税別)

「イースI・II」も好評につき限定追加発売。

「イースIII」が発売される今日でも、まだまだ健在「イースI・II」!
大人気のイース、イースIIを1枚のCD・ROM²に完全移植!ビギナーからマニアまで楽しめる、アクションロールプレイングゲーム不朽の名作!
「イースI・II」を持ってこそ、CD・ROM²の意味がある。

10月30日追加発売
7,800円(税別)

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

Enjoy
Hudson
BOMBER
MAN
PC Engine
ぶっちぎりのバトルだぜ。
3っの機能を備えた新ボンバーマン、
PCエンジンに新登場。
①最大5人までが同時に戦え、しかも
ノーマルモードとドクロモードの
2タイプが楽しめる対戦バトル。
②1人でとことん楽しむノー
マルゲーム
③GT(ハンディPCエンジ
ン)を使ってのバトル通信。
3っの機能に最大級の興奮
をギッシリ詰めて、新ボン
バーマンいよいよ登場。
ドッカーンと
12月7日新発売
定価¥5,300(税別)
ⓒ1990 HUDSON SOFT
出演:悪役商会
あの珍桃に続く
DiGi mation 第2弾!
「凡!/ボンバーマン」。
あのPCエンジン版「ボンバーマン」が、まったく新しい
オリジナルストーリーでビデオに登場。
●12月24日発売¥3,800(税込) 発売元=株式会社ファンハウス
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル　TEL.011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル　TEL.03 -260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階　TEL.06 -251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

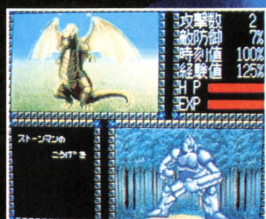
Master of Monsters

ファンタジー・ウォーゲーム〈マスターオブモンスターズ〉

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

魔王ガイアによって選ばれた4人の魔法使いが、
次なる魔王の座を争い、剣と魔法の世界で壮絶な
戦いを繰り広げるファンタジー・ウォー・ゲーム！

闇にうごめく秘めたる力。

★PCエンジン初の
キャンペーンマップ搭載！

★迫力！RPGタイプの
アニメーション戦闘画面！

★モンスターはドラゴン、
コロサスなど全70余種類！

★魔法はマスターが操る大魔法10余種類、
他モンスターの個性に合わせた多彩な攻撃方法！

来春発売予定
¥6,500（税別）

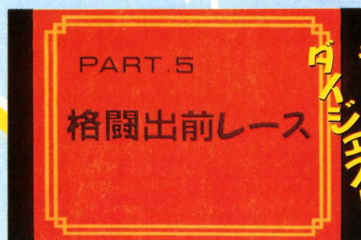
- 臨場感あふれるサウンド&グラフィック。
- マップは大容量を活かしたシリーズ中最高のマップ数。
- キャンペーンモードでは、レベルアップさせたモンスターを引き継いでプレイ可能。

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー（アセンブラが使える人） ●音楽スタッフ

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

君が乱馬だ!!

今まで漫画やアニメで見るだけだった「らんま½」の世界が君のもとへ！迫力のバトルアクション！マニアも黙ってうなずくビュジュアルシーン！ゲームキャラは自由自在の操作性、君の思うまま、まるで自分の分身のようだ！パッドをもった瞬間から君が乱馬だ!!

「格闘出前レース」をダイジェストで一挙公開！

PART.5
格闘出前レース

▲普通ゲームの広告といえば、ゲーム全般に渡りおいしい所を取り出すもんだが、そこはメサイヤだから、全8PARTの内の一つに的を絞ってPART 5「格闘出前レース」をダイジェストで一挙公開だ！

"ミス格闘出前レース"いよいよスタートだ！

▶開会を告げる花火と共に出前娘達が集った。"ミス格闘出前レース"いよいよスタートだ！何をしようがルール無用だ！いっちゃえ！いっちゃえ！

おっと！三人同時にゴールだ！

▲おっと！三人同時にゴールだ！同着だからといって引分けやジャンケンで決めるような安っぽい勝負じゃない！出前レースは着いてからが勝負だ！脱落していった娘達よ、「無念じゃ」

出前道奥義おかもち返し！エイ！エイ！

▶出前道奥義おかもち返し！エイ！エイ！「君が乱馬だ!!」とはいえビジュアルシーンだけではどうしようもないぞ。TVモニターに向かって祈ったところで結果は同じ、指をくわえて見守るだけだ。

死闘をくりひろげる三人娘の運命はいかに！

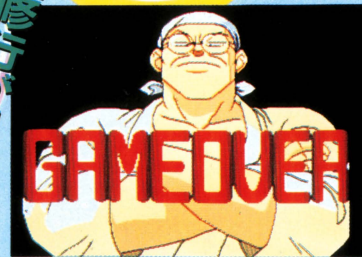
▲出前先の家で3人をまっていたのは数々の罠だった。ワニはいるは、鎧は動くは、カラクリ人形はお茶をかけるはその中で死闘をくりひろげる3人娘の運命はいかに！でも誰の家なんだここは？

行く手を阻もうとする黒バラの小太刀！

◀彼女らの行く手を阻もうとあらわれたのは黒バラの小太刀。格闘新体操の技でらんまのじゃまをする。小太刀にシャンプーを倒さないとゴールすることはできないぞ！しかし小太刀がいるということは……

風林館高校最悪の変態九能帯刀だ！

▲世の中、怖いものといえば、地震・カミナリ・火事・おやじに代表されるが、変態ほど恐ろしいものは無い。ゴールで待ち受けるは風林館高校最悪の変態・九能帯刀だ！こいつの強さはハンパじゃない、油断しているとひどい目にあうぞ。しかしこいつを倒してラーメンを食べさせなければ優勝はないのだ！

「修行が足りん！」

▲敵に負けりゃおやじが怒鳴る！「修行がたりん！」こりゃおやじも怖いや。

TVアニメ絶賛放映中！
「らんま½熱闘編」
フジTV系　毎週金曜日午後5:30

RANMA NIBUNNOICHI
らんま1/2
PC Engine
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
©高橋留美子 小学館・キティ・フジテレビ
「らんま1/2」オリジナル
テレカプレゼント!
商品に封入のアンケートで
先着5,000名様にプレゼント。
早い者勝ちだよ!
(テレカの発送は年末になります。)
'90年12月7日発売! 価格6,800円(税別)

オモシロさいっぱい!

PC Engine
HE system
HuCARD

キックボール

野球とサッカーとドッチボールのオモシロいところばかりをまぜて作ったようなスポーツ
キックボール。登場キャラもプロレスラー、カッパ、エイリアンとユニークな奴らばかり。
シュビビンマンの太助とキャピ子も登場するぜ!

好評発売中!! 価格6,200円(税別)

メサイヤ NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311~5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時~18時

ヒューマン株式会社

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
☎0422(20)1521(代)

■月間ヒューマンテレホンスクランブル
0422(20)0144

■ゲームについてのお問い合わせ
0422(20)3725
(月～金曜の午後2～6時)

■ゲームプログラマ募集中
(アセンブラ経験者に限る)

■ヒューマン新作発表会
IN クリスマス 2nd.
12月16日(日) AM10:30～PM4:30
場所:新宿野村ビルB1 野村ホール 入場無料

PC Engine

やっとヒューマンもここまできました。89年6月"ファイプロ"発売、90年4月"サッカー"発売、そして12月、それぞれ堂々3回目のリピート発売決定です。それも、これも、楽しんでいただいた皆さまのおかげ。そこで、オリジナルテレカもらっていただきたい。ほんのささいなプレゼントですが、"ありがとう"の心をこめて。今後とも完成度の高い素敵なゲームを発売いたしますので、これからもヒューマンをよろしく。

オリジナルテレカ
総計100様名にプレゼント

官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)と弊社ソフトに関する感想(ご希望)を明記の上、弊社テレカプレゼント係までご応募ください。締切りは、12月31日消印まで。当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

★ファイヤープロレスリング 3M
定価6,300円

★フォーメーション・サッカー 2M
定価5,500円

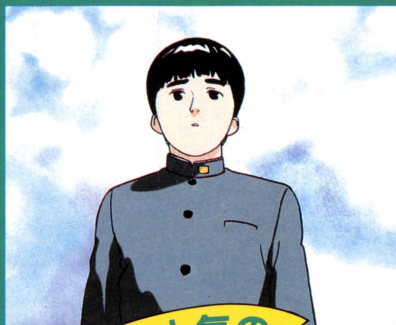
★バスティール(CD-ROM²)
12月20日(木)発売! 定価6,500円

"ありがとう"をニギニギしたら、テレカになりました。

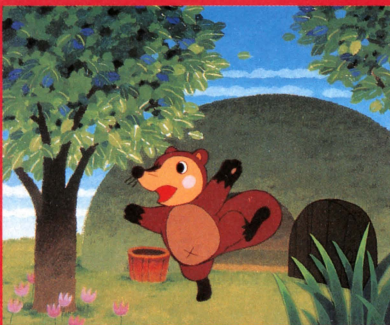
ⒸCopyright毎日新聞社・徳間書店

●西尾大介監督

第1巻

のぼるとやまねこ★草之丞の話

●有迫俊彦監督

第2巻

さんまマーチ★みえなくたってともだち

●佐藤順一監督

第3巻

峠についた赤い郵便受け★五月はじめ、日曜の朝

本屋さんで大人気の

TOKUMAアニメビデオえほん

はないちもんめ

'90 11/21 発売

全3巻

VHS カラー60分(2話収録) ステレオHiFi
各巻9800円(税抜) TKVO-60115

初回限定
3巻セット26400円(税抜)

TOKUMAアニメビデオえほん〝はないちもんめ〟は、お母さん方が書いた原作を東映動画の若手スタッフがアニメーション化しました。監督には、劇場版やTVシリーズアニメを手がける西尾大介・有迫俊彦・佐藤順一を起用。それぞれが、2作品ずつ担当しています。原作の持つ豊かなイメージをさらにふくらませ、子どもから大人まで、見る人すべてが楽しめるアニメに仕上がっています。原作本は、本屋さんで大好評発売中です。

'91 1/1 発売

宮崎駿が手がけた傑作テレビシリーズをノーカット完全収録

名探偵ホームズ大全集

★LD7枚組豪華ケース入り
★原画／友永和秀　背景／山本二三
描きおろしジャケット
★テレビシリーズ全26話をノーカット完全収録
★カラー★全630分(予定)★モノラル

セット価格		
VHS 7本組 TKVO-60119	¥83600(税抜) ¥86108(税込)	
カラー／全630分(予定)／モノラル		
LD7枚組 TKLO-50023	¥52600(税込) ¥51068(税抜)	
カラー／全630分(予定)／モノラル／CLV		

Ⓒ1984RAI・東京ムービー新社

●発売元／徳間書店　販売元／徳間コミュニケーションズ　お問い合わせ 〒105 東京都港区新橋1-18-21(第一日比谷ビル)(株)徳間コミュニケーションズ 映像ソフト営業部☎(03)591-9161

tonkin house
カットビ！宅配くん
青春の汗と涙がちょちょぎれる!!
日夜、熾烈な戦いが繰り広げられている宅配業界。この業界に異変が起きた。『ブラックドック』と名乗る謎の組織が宅配荷物をつぎつぎと奪いとってしまうのだ。このままでは宅配業界全体が危ない！父親から会社を引き継いだ主人公は、ブラックドックを倒すべく、敢然と立ち上がった！
広大なマップ上で繰り広げられるバトルチェイスアクションゲーム!!
PC Engine
キビシイ巡査さん、コワーイおばさん、マヌケな暴走族などなど「個性的」なキャラが続々登場！
好評発売中
6500円（税別）
HuCARD 対応
バックアップメモリー付
TONKIN HOUSE
東京都文京区本駒込6-14-9
サイバーナイト12/21追加発売決定!!
HuCARD 対応
ゲームデザインはRPG界のトップ集団「グループSNE」●監修：安田均／シナリオ：山本弘／ゲームシステム：水野良 ○メカニックデザイン：大河原邦男　定価6800円（税別）
c グループSNE　TONKIN HOUSE

あけましておめでとう企画!

新年号特別企画ということでPCエンジン参入全メーカーに1991年の抱負を聞いてみました。また、読者のために、強引にプレゼントもいただきましたよ。

全メーカーに聞いた1991年事情

今月号はなんと1991年1月号。新年最初のPCエンジンFANとしては、1991年のPCエンジンがどういった動きをしていくのか、ズバリ占ってみることにしました。

そのためには、PCエンジンのソフトメーカーに生の声を聞いてみるのが一番の近道。編集部では、全36のメーカーにアンケートを取り、1991年への意気込みや抱負といったものも聞いてみました。各社各様の答えはメーカーごとにまとめ、表にしました。また、各質問ごとに集計した結果をグラフにし、それぞれのハードやソフトの動向を予測しています。

⇧すべてはこの元祖PCエンジンから始まった。今ではもう古くなった

Q1　現在進行中の91年発売予定のソフトは何本ありますか?
Q2　91年は全部で何本ぐらいソフトを出したいですか?
Q3　91年はどんなジャンルを特に発売したいですか?
Q4　91年はHuカードとCD-ROMどちらに大きな比重をかけたいですか?
Q5　91年はGTの通信機能を利用したゲームをつくるつもりはないですか?
Q6　91年はGTの画面表示を考えてゲームをつくりますか?
Q7　91年はSG専用の機能を活用したゲームをつくりますか?

プレゼントの応募方法

今回は、各メーカーさんからたくさんのプレゼントをいただきました。プレゼントの番号を書いて、右の宛先まで送ってください。

東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア
PCエンジンFAN編集部
『新年読者大プレゼント』係

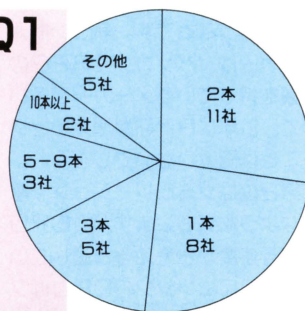
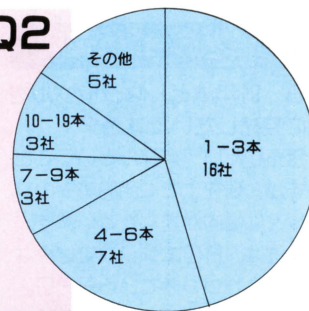
No.	プレゼント	メーカー
1	PCエンジンソフト 『バイオレントソルジャー』5名	アイ・ジー・エス
2-1	CD『レジェンド・オボ・ヒーロー・トンマ』5名	アイレム
2-2	『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』テレフォンカード5名	アイレム
2-3	『迷宮島』のキックぬいぐるみ5名	アイレム
3	『ネクロスの要塞』テレフォンカード3名	アスク講談社
4	アスミック特製テレフォンカード3名	アスミック
5	アトラス特製テレフォンカード5名	アトラス
6	『ザ・プロ野球』ポスター3名	インテック
7	PCエンジンソフト『天聖龍』2名	エイコム
8	サイバースティック+PCエンジン用アダプタ2名	NECアベニュー
9	『ブルファイト』テレフォンカード3名	クリーム
10	工画堂スタジオオリジナル4色ボールペン10名	工画堂スタジオ
11	パチ夫くんファンクラブステッカー50名	ココナッツジャパン
13	PCエンジンソフト『マンホール』3名	サン電子
14	タイトー特製ゆうゆトランプ5名	タイトー
17	トンキンハウス特製シャープペン10名	トンキンハウス
18-1	PCエンジンソフト『魔界プリンスどらぼっちゃん』3名	ナグザット
18-2	PCエンジンソフト『バーニングエンジェル』3名	ナグザット
19	ナムコオリジナルメモセット5名	ナムコ
20-1	『らんま½』他、新作ポスターセット3名	日本コンピュターシステム
20-2	『らんま½』プロモーションビデオ1名	日本コンピュターシステム
20-3	『OEDO808』グッズ5名	日本コンピュターシステム
21	PCエンジンソフト『デコボコ伝説』5名	日本テレネット
22	『F-1CIRCUS』テレフォンカード3名	日本物産
23-1	CD『ボンバーマン』10名	ハドソン
23-2	CD『みつばち学園』10名	ハドソン
24	PCエンジンソフト『ZIPANG』3名	パック・イン・ビデオ
25	『バスティール』バッヂ20名	ヒューマン
26	PCエンジンソフト『ウルトラボックス3』3名	ビクター音楽産業
27	緑のUSAGIぬいぐるみ1名	ビデオシステム
28	ビデオ『お米ができるまで』10名	フェイス
29	PCエンジンソフト『ラストハルマゲドン』5名	ブレイングレイ
30	『麻雀レモンエンジェル』ちらし10名	ホームデータ
31-1	マイクロキャビンオリジナルTシャツ2名	マイクロキャビン
31-2	『サーク』ステッカー他マイクロキャビングッズ20名	マイクロキャビン
32-1	PCエンジンソフト『SPINPAIR』5名	メディアリング
32-2	『SPINPAIR』テレフォンカード2名	メディアリング
34	計算器付き文具セット他『カメレオンアイズ』グッズ20名	ユニ・ポスト
35	ライトスタッフオリジナルブルゾン3名	ライトスタッフ
36	『BURAI』メモパッド5名	リバーヒルソフト

※プレゼントの締切は1990年12月31日（消印有効）です。

ソフト数は90年なみ？

Q1　現在進行中の91年発売予定のソフトは何本ありますか？
Q2　91年は全部で何本ぐらいソフトを出したいですか？

まず第一に、91年に発売されるソフトについての質問。各社ともだいたい1本ずつは制作中ということになり、10本以上という強者が2社もあります。もちろんその2社とはNECアベニューとハドソンで、両社合わせて40本にも達しようという数。

また、発売を希望するソフト数も大半が1～6本の間に集中しており、90年と同じく1カ月平均10本程度は期待できそうです。前の2社に加え、ビクター音楽産業なども意欲的な姿勢を示しています。

	①アイ・ジー・エス	②アイレム	③アスク講談社	④アスミック
アンケート	①2本 ②検討中 ③未定 ④未定 ⑤未定 ⑥未定 ⑦未定	①4本 ②4～6本 ③STG、ACT、SPT、PZ ④Huカード ⑤検討中 ⑥すべてのゲームに対応 ⑦予定はない	①1本 ②1～3本 ③RPG、SLG、PZ ④両方同じぐらい ⑤不明 ⑥特に対応は考えないで普通につくる ⑦予定はない	①1本 ②1～3本 ③未定 ④CD-ROM ⑤ない ⑥特に考慮しない ⑦予定はない
コメント	現在、『アストラリウス』と『トリッキー』を制作中。発売が遅れてしまいましたが、遅れたからには皆様に満足していただけるモノにしますのでご期待ください。（Y）	これまでのアーケードの移植に加え、PCエンジンオリジナルのゲームも発売する予定です。ジャンルなどはまだ発表は出来ませんが期待して待っていてください。（FJT）	家庭用ホビー機では世界で初めてCD-ROMを登載したPCエンジン。が、いまだに納得いく使われ方がされていない。ゲームの名作と呼ばれるものを作りたい。（M.A.）	他機種出そろったうえで、ユーザーがPCエンジンのどこに評価を置くか把握したい。移植、オリジナル問わず機能を最大限に生かしたソフト作りをしていきたい。
プレゼント	PCエンジンソフト　『バイオレントソルジャー』5名	-1CD『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』5名-2『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』テレフォンカード5名-3『迷宮島』ぬいぐるみ5名	『ネクロスの要塞』テレフォンカード3名	アスミック特製テレフォンカード3名
編集部	90年からいきなり動きが活発になったこのメーカー。91年以降の動きはまだよく見えない。	業務用の移植には定評あり。91年はPCエンジンオリジナルを発表する予定もあり、気合いが違う。	90年、ユーザーを待たせつづけた『ネクロスの要塞』がついに発売された。91年こそ活発に願いたい。	90年は動きとしては鈍かった。91年もいまのところは新作のタイトルが出ていない状態。

	⑤アトラス	⑥インテック	⑦エイコム	⑧NECアベニュー
アンケート	①2本 ②1～3本 ③特にこだわりません ④CD-ROM ⑤ない ⑥特に考えていません ⑦予定はない	①1本 ②1～3本 ③SLG、ADV ④CD-ROM ⑤ない ⑥いっさい対応しない ⑦予定はない	①0本 ②未定 ③未定 ④CD-ROM ⑤ない ⑥いっさい対応しない ⑦予定はない	①10本以上 ②10～19本 ③RPG、ACT ④CD-ROM ⑤ある ⑥特に考慮しない ⑦専用ソフト、両対応ソフトを開発
コメント	ロムロムが主ですが、いずれはHuカードも手掛けたいと思っています。91年はクイズで始まり、その後はまだ発表できませんがおもしろいものを1本用意してます。（相原）	91年5月の発売に向け『戦国関東三国志』を開発中です。また、スポーツアドベンチャーも企画中です。来年はCD-ROM²ソフト中心でいくと思います。（宮腰）	パス。	今年こそスペインに行きたい。衝動買いをやめて人並レベルの生活が送れるようになりたい。あっ、これってPCエンジンについての抱負でしたね、ハハハ。（F）
プレゼント	アトラス特製テレフォンカード5名	『ザ・プロ野球』ポスター3名	PCエンジンソフト『天聖龍』2名	サイバースティック＋PCエンジン用アダプタ2名
編集部	『雀偵物語』をつくったメーカー。91年はそのグラフィックとCD-ROM技術が武器になりそう。	90年はあまり目だたない活躍だった。91年は一転してCD-ROMを専門に攻略する予定だ。	90年は忘れたころにやってきた『天聖龍』で幕を閉じる。91年もまったく動向は不明のまま？	遅れていたHuカード版ソフトの開発も90年でかたづき、91年はCD-ROMへ本格参入の予定。

※表中のジャンル記号　ACT:アクション・STG:シューティング・SPT:スポーツ・SLG:シミュレーション・ADV:アドベンチャー・PZ:パズル・BD:ボードゲーム

シミュレーションが健闘

Q3　91年はどんなジャンルを特に発売したいですか？

発売したいジャンルということですが、現在までに発売済みのソフトとは傾向が異なっています。第１位は、PCエンジンでは少ないと言われつづけているRPG。各社とも、出したいという意欲はあるということです。新しい参入メーカーは、パソコンでRPGの実績を持っているメーカーが多いので、91年にRPGが増えるということは間違いないでしょう。

第2位はシミュレーション。意外なような気もしますが、CPUの実行速度から考えると適しています。PCエンジンのCPUはファミコンと同等品でありながら、単純計算で2.5倍の実行速度を誇るのです。下手をするとCPUの計算だけをとってみればスーパーファミコンより速い場合もあったりします。CPUの高い実行速度は、多くの思考演算を必要とするシミュレーションにはもってこいなのです。

91年は思考型のゲームが増えることが予想できます。

	⑨クリーム	⑩工画堂スタジオ	⑪ココナッツジャパン	⑫サリオ
アンケート	①0本 ②1～3本 ③STG、SLG ④Huカード ⑤ない ⑥未定 ⑦予定はない	①2本 ②1～3本 ③RPG、SLG ④CD-ROM ⑤ない ⑥検討中 ⑦予定はない	①3本 ②1～3本 ③シミュレーション ④CD-ROM ⑤検討中 ⑥すべてのゲームに対応 ⑦予定はない	①1本 ②1～3本 ③特にジャンルは決めていない ④Huカード ⑤ある ⑥すべてのゲームに対応 ⑦予定はない
コメント	コメントなし	工画堂の長いゲーム作りの歴史を生かし、独得の世界観を表現し、切口の違ったオリジナリティをアピールしたい。（トニー）	CD-ROM²ユーザーの期待に応えるべく、現在リアルなパチンコシミュレーションを作成中。ぜひご期待ください。電動ハンドルもついてパチンコの雰囲気抜群！	大地くんファミリーは、プルトン族の攻撃にあい、家で次なる戦いに備え療養中です。HPもしだいに快復し、元気に飛び出すことでしょう。大地くんガンバレ…！（TAKA）
プレゼント	『ブルファイト』テレフォンカード3名	工画堂スタジオオリジナル4色ボールペン10名	パチ夫くんファンクラブステッカー50名	なし
編集部	ブルファイト以来音沙汰がない様子。91年もいまひとつ先が読めない状況のようだ。	パソコンソフト界からPCエンジンへ乱入。91年は第１作を発表予定。後続にも大きな期待がかかる。	ココナッツジャパンといえばパチンコ。そのパチンコで91年は幕を開ける。パチンコずくしの１年？	90年はあまり目だった動きのなかった同社。91年はいよいよ大地くんが動きだすのか？

	⑬サン電子	⑭タイトー	⑮テンゲン	⑯データイースト
アンケート	①2本 ②4～6本 ③クイズなど ④CD-ROM ⑤様子を見て考える ⑥様子を見て考える ⑦予定はない	①3本 ②未定 ③未定 ④未定 ⑤未定 ⑥未定 ⑦未定	①3本 ②1～3本 ③ジャンルは問わずおもしろいものを ④Huカード ⑤ない ⑥すべてのゲームに対応 ⑦予定はない	①―― ②―― ③―― ④―― ⑤―― ⑥―― ⑦――
コメント	いかにユーザーの期待を裏切らないソフトを提供していくかに尽きると思います。他のハードとの競争が激化していく中で駄作を出していたのでは話になりませんから。（山本）	90年を振り返ると、業務用の移植が多い年でしたね。これは、ファンからの移植希望が多いソフトを移植したのです。タイトーはファンの声を大事にしています。（かーしま）	『マーブルマッドネス』、『ピーターパックラット』、MTＪ氏のオリジナルが順不動で登場することでしょう。テンゲンは91年も質を重視して期待に応えていきます。（JUN）	ノーコメント。
プレゼント	PCエンジンソフト『マンホール』3名	タイトー特製ゆうゆトランプ5名	なし	なし
編集部	90年はHuカードでの活躍が目だった。91年は『マンホール』を筆頭にCD-ROMの攻勢が予想される。	業務用の移植に終始した90年。91年はPCエンジンオリジナルの『パラソルスター』なども待っている。	90年は完成度の高い『クラックス』でデビュー。バブルボブルの作者MTＪ氏のオリジナルは期待大。	締切過ぎまで待って得られた回答はノーコメント。いつ新作が出るかなど、まったく不明の状況。

※表中のジャンル記号　ACT:アクション・STG:シューティング・SPT:スポーツ・SLG:シミュレーション・ADV:アドベンチャー・PZ:パズル・BD:ボードゲーム

CD-ROMが台頭？

Q4　91年はHuカードとCD-ROMどちらに大きな比重をかけたいですか？

90年に激化したCD-ROMとHuカードの主導権争いですが、軍配は一見CD-ROMに上がったように見えます。

91年の動向としてCD-ROMをメインにあげたメーカーは半数近く、一方のHuカードをメインにあげたメーカーは1/4程度。とはいえCD-ROM主体のメーカーでも、Huカードを出していくメーカーもあるので、CD-ROM²を持っていないユーザーが悲観することはありません。

CD-ROMは、音声が抜群で、グラフィックなどを収録できる量が多いという特長がありますが、欠点も大きいといえます。プログラムやデータを読み込むのに待ち時間かかるということです。これはCD-ROMの宿命で、たとえどんなにインターフェイスが進化してもHuカードにはかないません。どちらも一長一短で、全体ではどちらも半々程度の数が発売されることになるでしょう。

	⑰トンキンハウス	⑱ナグザット	⑲ナムコ	⑳日本コンピュータシステム
アンケート	①未定 ②未定 ③RPG、ACT、SLG ④両方同じぐらい ⑤未定 ⑥未定 ⑦予定はない	①5～9本 ②7～9本 ③RPG、STG、ACT、SLG、ADV、SPT、PZ ④両方同じぐらい ⑤検討中 ⑥すべてのゲームに対応 ⑦予定はない	①? ②? ③従来どおり特にこだわらない ④現段階ではHuカード ⑤未定 ⑥未定 ⑦予定はない	①5～9本 ②7～9本 ③RPG、STG、ACT、SLG、ADV ④両方同じぐらい ⑤検討中 ⑥検討中 ⑦予定はない
コメント	90年は『カットビ！宅配くん』など、オリジナルのこれまでにない形のソフトを発売することができました。91年もオリジナリティで勝負しますので応援お願いします。（Ys）	PCエンジン業界で質、量ともにトップをねらい、新分野への挑戦を目指す。また、ユーザーの求める高品位の移植も積極的に手掛け、究極の作品づくりを目ざす。（Hiro）	90年に発売されたソフトは8タイトル。ジャンルとしてはアクションとシューティングだけでした。91年は、意欲的に別のジャンルに手を出していきたいですね。（がんのすけ）	理想論をいえば量より質の商品企画でありたい。海外でおもしろいゲームの発見発掘に精力を傾けたい。メディアミックスを追求していきたい。（理想を大切にするめさいあ）
プレゼント	トンキンハウス特製シャープペン10名	-1PCエンジンソフト『魔界プリンスどらぼっちゃん』3名-2PCエンジンソフト『バーニングエンジェル』	ナムコオリジナルメモセット5名	-1『らんま1/2』他、新作ポスターセット3名-2『らんま1/2』プロモーションビデオ1名-3『OED0808』グッズ5名
編集部	90年のラインナップは渋いタイプのオリジナルが多かった。91年も味のあるオリジナルが見られそうだ。	HuカードもCD-ROMもどちらもこなす安定した90年だった。91年も両刀で、タイトル数も多そうだ。	90年のラインナップはユーザーの期待を裏切らなかった。91年はオリジナル路線にも期待？	90年は、オリジナルから版権ものまで幅広いラインナップを誇った。91年もCD-ROM路線がメイン？

	㉑日本テレネット	㉒日本物産	㉓ハドソン	㉔パック・イン・ビデオ
アンケート	①2本 ②4～6本 ③RPG、SLG ④CD-ROM ⑤ある ⑥すべてのゲームに対応 ⑦両対応で対処	①3本 ②4～6本 ③RPG、ACT、カーレース ④両方同じぐらい ⑤ない ⑥気にしないでつくります ⑦予定はない	①10本以上 ②10～19本 ③RPG、STG、ACT、SLG、ADV、SPT、PZ、BD ④両方同じぐらい ⑤希望が強ければ対応 ⑥一部ゲームに対応（RPG） ⑦専用ソフトを開発	①2本 ②7～9本 ③RPG、ADV ④CD-ROM ⑤ある ⑥一部ゲームに対応 ⑦予定はない
コメント	参入サードパーティも増えてきたことですし、より一層のクオリティアップを目指したいと思います。（猫）	スーパーファミコンが発売されても、PCエンジンの開発ラインを変更する予定はありません。大好評の『F-1 CIRCUS』を進化させ、CD-ROM2化も検討中。（三浦）	大容量のCD-ROMに入りきらないかもしれない程のボリュームの超大作『天外魔境2』を始めとする91年のハドソンCD-ROMソフトに200%ご期待ください。（ふろい）	コメントなし
プレゼント	PCエンジンソフト『デコボコ伝説』5名	『F-1CIRCUS』テレフォンカード3名	-1CD『ボンバーマン』10名 -2CD『みつばち学園』10名	PCエンジンソフト『ZIPANG』3名
編集部	CD-ROMを大切に育ててきたメーカーとして、90年は大漁だった。91年もその勢いは衰えぬもよう。	90年は麻雀からF-1へ脱皮。その完成度はかなりのものだった。91年の更なる発展は間違いないだろう。	90年はハドソンがPCエンジンを引っ張ったといえるタイトル数だった。91年もこの傾向は変わらない？	メディアミックスというほどではないが版権ものが中心だった90年。91年はCD-ROMに力を入れる。

GTはあまり意識しない？

Q5　91年はGTの通信機能を利用したゲームをつくるつもりはないですか？
Q6　91年はGTの画面表示を考えゲームをつくりますか？

GTについての反応は、いまひとつ鈍いといった印象です。積極的に通信機能を利用しようといったメーカーはかなり少なく、ハドソン、メディアリングなど、ハードの開発に関係のあるメーカー以外は数えるほどです。

また、画面については、GTでの表示はあまり気にしないでいくというメーカーが多数。ただし、RPGやパズルなど、一部のゲームについては考えていくというメーカーもありました。

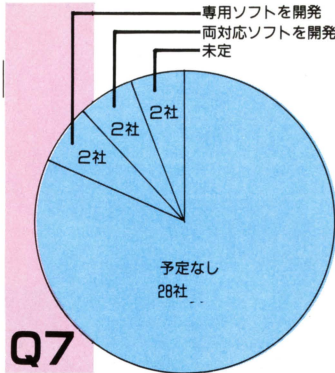
	㉕ヒューマン	㉖ビクター音楽産業	㉗ビデオシステム	㉘フェイス
アンケート	①2本 ②4～6本 ③RPG、STG、SPT、BD ④両方同じぐらい ⑤ない ⑥GTの普及しだい ⑦予定はない	①5～9本 ②10～19本 ③RPG、電子出版 ④CD-ROM ⑤考えている ⑥一部ゲームに対応 ⑦予定はない	①2本 ②1～3本 ③STG、PZ ④Huカード ⑤ある ⑥一部ゲームに対応(パズル) ⑦予定はない	①2本 ②1～3本 ③おもしろいもの！ ④Huカード ⑤ない ⑥いっさい対応しない ⑦予定はない
コメント	91年は確実に淘汰されていくので、マーケットをしっかり読み、ユーザーが求めるものに応えていきたい。会社の自己満足ではビジネスにならない。闘っていきます。(茶々丸)	CD-ROMをメインに考えています。具体的には、おなじみになった『ウルトラボックス』や『ソーサリアン』です。大作をいっぱい用意していますので、よろしく！　(み)	今のところまだ企画段階ですが、前向きに対応していきたいと思っております。　(橋本)	現在制作進行中のものが2本あります。どちらもフェイスオリジナルのユニークな作品ですのでご期待ください。　(だあくん)
プレゼント	『バスティールバッヂ』20名	PCエンジンソフト『ウルトラボックス3』3名	緑のUSAGIぬいぐるみ1名	ビデオ『お米ができるまで』10名
編集部	マルチプレイのスポーツものでPCエンジンでの地位を確立。91年もマルチプレイに期待できそうだ。	90年は、電子出版でゲーム業界以外にも反響を巻き起こした。91年は、ほかにも大作のラッシュが来そう。	業務用を無理をしないでPCエンジンへアレンジするのに成功。91年も業務用からチェックしておこう。	90年は麻雀からパズル、アクションと、多彩なジャンルで活躍。91年も何が飛び出すかわからない雰囲気。

	㉙ブレイングレイ	㉚ホームデータ	㉛マイクロキャビン	㉜メディアリング
アンケート	①3本 ②1～3本 ③RPG、ACT、STG ④CD-ROM ⑤ない ⑥未定 ⑦予定はない	①2本 ②4～6本 ③RPG、ACT、SPT、P2、アダルト ④Huカード ⑤ある ⑥一部ゲームに対応 ⑦予定はない	①2本 ②1～3本 ③RPG、SLG ④CD-ROM ⑤ない ⑥Huカード版では考慮する ⑦予定はない	①1本 ②4～6本 ③RPG、STG ④Huカード ⑤未定 ⑥未定 ⑦予定はない
コメント	CD-ROM²の特徴を最大限生かした壮大なゲームをつくること、グラフィック、音声、ゲーム性ともにより素晴らしいものを目指してチャレンジしていきたい。	新作ソフト秘開発中です。ご期待ください。　(新谷)	今後できればオリジナルも出していきたいと思っています。ユーザーのことを頭に置いて、これからもより質の高いソフトを作っていきたいと思います。　(伊藤)	過去に発売されていないジャンル、自社でまだ手掛けていないジャンル、この2点を中心に幅広いユーザーに受け入れられるゲームづくりをしていきたい。　(Marie)
プレゼント	PCエンジンソフト『ラストハルマゲドン』5名	『麻雀レモンエンジェル』ちらし10名	-1マイクロキャビンオリジナルTシャツ2名-2『サーク』ステッカー他マイクロキャビングッズ20名	-1PCエンジンソフト『SPINPAIR』5名-2『SPINPAIR』テレフォンカード2名-
編集部	90年は遅れながらも第1弾のCD-ROMソフトを発売。91年はさらにオリジナル路線へと発展？	90年は手堅い将棋で攻めてきた。91年はついにオリジナル路線登場。業務用での実力が試される年に？	90年は『スーパー大戦略』で地盤が固まった。91年はオリジナル路線なども出てきそうな気配。	GTでの通信対戦をサポートしたゲームなど、PCエンジンの付加価値を魅力に取り込んでいくようだ。

※表中のジャンル記号　ACT:アクション・STG:シューティング・SPT:スポーツ・SLG:シミュレーション・ADV:アドベンチャー・PZ:パズル・BD:ボードゲーム

SGはツライ立場に…

Q7　91年はSG専用機能を活用したゲームをつくりますか?

結局90年に発売されたスーパーグラフィックス専用ソフトは2本だけ、ソフトメーカーは2社だけです。91年は、今の所ハドソンが2本計画しているだけです。これに対してNECアベニューは、コアグラフィックスなどでも遊べ、スーパーグラフィックスでは高いクオリティが得られる両対応という形でのサポートをする方向です。91年も、相変わらず新規参入メーカーの話はないようですが、とりあえずPCエンジンのソフトは遊べます…。

他機種との差別化は?

Q8　スーパーファミコンなど他機種対してPCエンジンのゲームをどう差別化していったらよいと思いますか?

90年暮れに発売されたスーパーファミコンや、着実に販売台数を延ばしているメガドライブなど、PCエンジンを取り巻く環境は厳しくなってきています。これについて、各メーカーに自由回答という形で質問してみました。

主な回答としては、「CD-ROMを盛り上げる」(アイレム)など、家庭用ゲーム機器としては先行して発売されているCD-ROMのノウハウを活用すればいいという意見が多くみられました。しかし中には、「気にしないでつくります」(日本物産)など、ハードよりもゲーム性自体の企画を指摘するメーカーもありました。

○現在の主力コアグラ

総論! 今年のPCエンジン!?

91年のPCエンジンは、総合すると、次のようにまとめられるでしょう。
1. ソフトの発売数は月に10本程度。2. RPG、シミュレーションが増える。3. CD-ROMソフトがやや増える。4. GTはあまり相手にされない。5. SGは今より悪くなることはない。

いやでも気になるのが90年11月に発売されたスーパーファミコン。でも、あんまり気にすることはないようです。PCエンジンとスーパーファミコンとでは、参入メーカーの傾向が違うようです。スーパーファミコンにコナミやカプコンがついているように、PCエンジンにはナムコや日本テレネット、NCSなどがついています。それぞれツボをこころえたメーカーですので、お互いに味のある傾向を形成していくはずです。

また、CD-ROM²のシステムカードがバージョンアップするとかしないとか? ハード的にも話題の尽きない1年になりそうです。

○低年齢層をにらんだシャトルだが、CD-ROM²がつかえないのが弱点

○幻のハードとなりそうなパワーコンソール。今でも発売は未定のまま

○最大最強のライバルはやはりこのスーパーファミコン

	㉝UPL	㉞ユニ・ポスト	㉟ライトスタッフ	㊱リバーヒルソフト
アンケート	①2本 ②1〜3本 ③STG、ACT ④Huカード ⑤ない ⑥すべてのゲームに対応 ⑦予定はない	① ―― ② ―― ③ ―― ④ ―― ⑤ ―― ⑥ ―― ⑦ ――	①1本 ②1〜3本 ③RPG、SLG ④CD-ROM ⑤未定 ⑥未定 ⑦予定はない	①1本 ②1〜3本 ③RPG、ADV ④CD-ROM ⑤ない ⑥いっさい対応しない ⑦予定はない
コメント	PCオリジナルゲームを作っていきたい。	まだ会社としての方向性が決まっていないのでコメントは避けたいとのこと。	自分たちの好きな風にゲームを作っていきます。それが一人でも多くの人に受け入れられたら嬉しいですね。無理なく作っていきますのでよろしくお願いします。(飯島建男)	RPG巨編『BURAI—八玉の勇士』は、パソコン版の内容はそのまま残しながら、更に改良を加えて制作中です。1991年のリバーヒルソフトに期待してください。
プレゼント	なし	計算機付き文具セット他『カメレオンアイズ』グッズ20名	ライトスタッフオリジナルブルゾン3名	『BURAI』メモパッド5名
編集部	90年は不思議なジャンルの『ゴモラスピード』を発売。完成度の高いソフトづくりで91年もマイペース?	とりあえず『カメレオンアイズ』で91年デビュー予定。どんなメーカーに成長するかまだ見えてこない。	90年はパソコンで足掛りを作った。91年、いよいよPCエンジンへ流れ込んでくる『アルシャーク』に期待。	パソコン版の雄としてPCエンジンに名乗りをあげた90年。91年は、実力を発揮する年となる。

GTでも楽しめるゲームとは？　GT徹底レポート！

PC Engine GT FAN

GTファンはGT画面の実物大写真でゲームをレポートする！　どのゲームがGTでは楽しくプレイできるのかな？

11月、12月発売の新作をGTで見る!!

毎月発売されるゲームを編集部で実際にやってみて、遊べるかどうかをみなさんお伝えするコーナー。今回は前号の付録に載らなかった11月発売のゲームと、12月発売のゲームをレポート。GT購入を考えている読者の一番知りたいこと、「このゲームはGTでも楽しく遊べるのかな？」ということをどんどんレポートしていくので期待してくれ。記念すべき第1回目のゲームレポートは全部で20本＋1。前号付録の『イラックス』について補足する。

さて、相変わらずシューティングとアクションが多い新作ゲーム。ポータブル機はコントローラーと本体が一体なので、激しい操作がともなうこれらのゲームはプレイしていると画面も揺れてしまう。それ故に、これらのジャンルのレポートには「GTでは遊べない」的なレポートが多くなってしまう。GTが発売されるのだからそろそろメーカーにもGTでも遊びやすいモードをつけるなどのことをしてもらいたいものだ。それから、GTで対戦が出来るゲームが2本出る。新機種の成功が対応ゲームが出ることにあるなら、この本数は少なすぎるだろう。はたしてどうなのか。今後のラインナップが一層気になる。

クラックスには設定変更機能があった

『クラックス』には非常に細かいゲーム設定機能がついていた。前回の付録ではそのへんのことまで触れていなかったのでここで報告しよう。

まずはタイルをより見やすくするために背景の輝度(明るさ)を変えてみた。が、GTでやる限り区切りをハッキリと確認することは辛い。これについてはGTの画面の明るさを落として試してもみたが、やはり辛い。慣れれば大丈夫というところか。次に、クリア条件を読みやすくするためにもうひとつのパターンである黒地に黄色い文字のスクリーンにしてみた。これでは読めない。今度は2種類ある画面の解像度を変えてみた…おお、読める！　解像度を変えることで、クリア条件は確かに読める。この設定機能によって、『クラックス』がGTでも出来ないことはないということがわかった。しかし、やはりちょっと見にくいが。

⬤初期設定では、ほとんど読めない

⬤Bモードなら、なんとか読める

カットビ！宅配くん

業界初の宅配アクションゲーム。アクションとはいえ、GTでも大丈夫。メッセージも理解出来る。オバタリアンの存在が、GTを持つ手を震わせてくれる。落とすなよっ！

11月9日発売　6500円

キックボール

キックボールは野球とドッジボールが混ざったような球技。メサイヤの顔、シュビビンマンの2人も出ている。ゲームはやりやすいが、GTでは対戦プレイが出来ないのが残念。

11月23日発売　6200円

※価格はすべて税別です。

不思議の夢のアリス

本の世界のマモノに捕らわれたお姫様たちを童話好きの少女アリスが助けるというストーリーのアクションゲーム。GTの画面だとアリスのかわいらしさがよくわからない。

12月7日発売予定 6400円

メルヘンメイズ

その名の通り、メルヘンチックなアクションゲーム。GTでも遊びやすく、これでいつでもどこでもアリスに会うことができるのだ。同志諸君よ、この幸せを噛みしめよう‼

12月11日発売予定 5500円

大旋風

敵機を瞬時にして撃墜してくれる護衛機の編隊は、「GTでシューティングをやる」ということの手助けになっている。もし、護衛機が呼べなくなったら…覚悟してほしい。

12月14日発売予定 7200円

サンダーブレード

平面シーンと3Dシーンのあるシューティングゲーム。GTの画面だと、3Dシーンの迫力は家庭用を凌ぐほど。GTは3Dゲームの救世主となりつつある。

12月7日発売予定 7200円

チャンピオンレスラー

最大4人まで同時にできるプロレスゲーム。当然、GTでは多人数で遊べない。十字キーを上下左右にガチャガチャやる操作は、GTでは辛すぎる。家でやるゲームといえる。

12月14日発売予定 6600円

ワラビー‼

バックアップとパスワードの2つが用意されているが、バックアップは出来ないし、パスワードを入れるのもキツイ。競馬にいったときにレース前にやって、予想を…ダメか。

12月14日発売予定 6500円

ボンバーマン

様々な機種に移植された『ボンバーマン』、PCに移植されたせいでGTでも遊べるようになった。2人プレイは楽しいが、5人プレイにはかなわない。

12月7日発売予定 5300円

バイオレントソルジャー

横スクロールのシューティングゲーム。万人向けの低めの難易度のおかげでGTでも余裕で遊べる。ハードショットという〝溜撃ち〟が出来るので、連射装置は切るように。

12月14日発売予定 6400円

トイショップボーイズ

おもちゃの国が舞台のシューティングゲーム。画面は見やすく、きれい。PCでやるのなら、バランスがとれているといえる難易度も、GTの十字キーでは少々つらい。

12月14日発売予定 6200円

ZIPANG

同名の映画を原作とした、アクションパズルゲーム。細かい操作が必要だが、慣れればGTでも楽しめる。継続はパスワード形式だが、GTでは全然わからないのが残念。

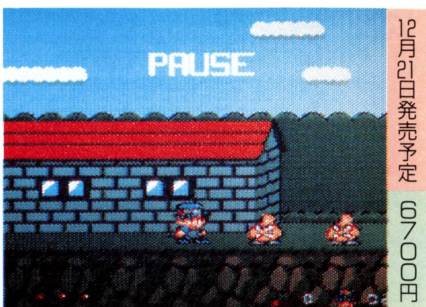
12月14日発売予定 6200円

クロスワイバー

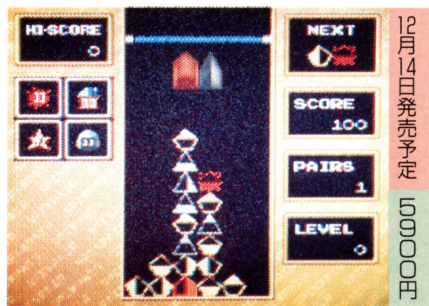
『サイバークロス』の続編。GTだと背景の美しさがいっそう増す／　変身がセレクトボタンでなけば、やりやすいゲームといえるのだが…。リセットをしないように注意／

12月21日発売予定 6780円

魔界プリンスどらぼっちゃん

縦横スクロールのアクションゲーム。かわいいキャラたちは大きめなので、GTでもやりやすい。イースター島のモアイの側でプレイしてみたら？　いきなり動き出すかも…。

12月21日発売予定 6700円

SPIN PAIR

今のところ数少ない、GTで対戦ができるゲーム。上から落ちてくる記号をかさねて、一定数を消すというもの。遊びやすいのは当然、GT2台での対戦プレイはかなり燃える／

12月14日発売予定 5900円

桃太郎伝説II

記録を残す方法がバックアップのみなので、GT未対応と考えていい。でも、セーブが出来ないだけで、ゲームは出来る。やろうと思えばやれるわけだ。やった人は感想送ってね。

12月22日発売予定 7200円

天聖龍 SAINT DRAGON

ウネウネとした龍が主人公のシューティングゲーム。画面は見やすいが難易度が高いので、GTでやるにはつらい。正確に十字キーで操作しないと、龍が絡まっちゃうか？

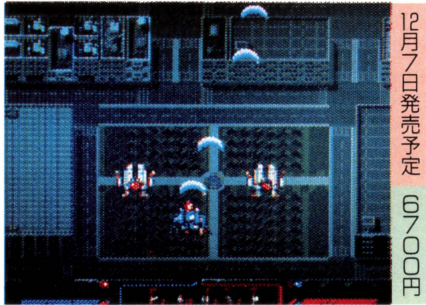
12月21日発売予定 7200円

アウトラン

体感ゲームの中でも超有名な一作。操作は単純なのでやりやすく、画面も見やすいのでやっていて楽しい。左下のギア表示が見にくいが、慣れれば音で判断できるので、大丈夫。

12月21日発売予定 7200円

バーニングエンジェル

全体的に画面は見やすい。特にデモのアニメーションはGTだと映える。でも、こんなに激しいシューティングは、よほどGT慣れでもしなければ、まともに遊べないだろう。

12月7日発売予定 6700円

オーバーライド

溜撃ちのアイデアがいい、縦スクロールのシューティング。超ハードな難易度は、GTでやるにはつらすぎる。家でジックリと取り組むことをお勧めする。

'91年1月発売予定 6500円

※『オーバーライド』は当初12月発売予定とのことで、今回掲載しましたが、その後１月に発売が延期になりました。

1 ラビオレプススペシャル ★★★★★

いろいろコマンド

熊本県
村上　諭クン

クレジットと難易度を上げられるウルテクが見つかった。

やり方は、タイトル画面でセレクトボタンを押しながら、下のそれぞれのコマンドを入力する。そこで、画面の右上にクレジット6かEXPERTの文字が出てきたら成功。あとは、ランボタンを押してスタートさせればいい。また、クレジットUPのあと、一度セレクトボタンを離し、今度は難易度UPを入力すると合わせて使える。

◆タイトル画面でセレクトボタンを押しながら下のコマンドを入力する

セレクトボタンを押しながら…

クレジットUP

Ⅰ1回、Ⅱ2回、Ⅰ3回、Ⅱ4回の順に押す

◆画面の右上に表示

◆クレジットが6に増えた。これなら女の子でも先に行けるね

難易度UP

Ⅰ2回、Ⅱ2回の順に押す

◆EXPERT面になる

◆敵の数は同じだが、装甲の耐久力が上がってなかなか倒せない

2 ラビオレプススペシャル ★★★★★

3種類のリボン発見

神奈川県
河野　武クン

アイテムを取らないと付かないはずのリボンが、スタートのときから付いているウルテクだ。

やり方は、タイトル画面でセレクトボタンを押しながら、コマンドを入力する。すると、画面の右上にリボンの色の英単語が出る。これで最初からリボンが付く。また左のウルテクのあと、セレクトボタンを離して入力すると合わせて使える。でもリボンは1つだけ。

◆タイトル画面で各コマンドを入力

セレクトボタンを押しながら…

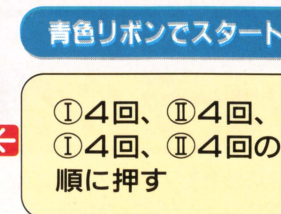
黄色リボンでスタート

Ⅰ3回、Ⅱ3回、Ⅰ3回、Ⅱ3回の順に押す

◆最初から黄色のリボン

青色リボンでスタート

Ⅰ4回、Ⅱ4回、Ⅰ4回、Ⅱ4回の順に押す

◆青いのは威力がすごい

緑色リボンでスタート

Ⅰ3回、Ⅱ3回、Ⅰ4回、Ⅱ4回の順に押す

◆緑色は前後に攻撃だ

イラスト／島浦孝全

3 ヴァリスIII ★★☆☆☆

デバッグモード発見

東京都 川上義則クン

やっぱりあった。日本テレネット恒例のデバッグモードだ。

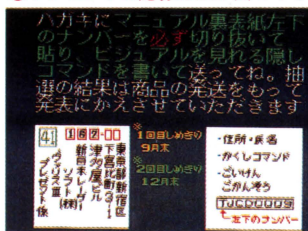
やり方は、タイトル画面のときに右のコマンドを入力すると、デバッグモードになる。PAGE0はすべてのACTのビジュアルからエンディングまで見られる。PAGE1では、サウンドテストとセリフ全部と、ルーレットが楽しめる。ルーレットで150点以上出すと、プレゼントの応募方法が出てくる。これを見逃す手はない。

ここで下のコマンドを入力する

Ⅰ、Ⅰ、上、下、右、左、RUNの順に押す

PAGE 0 ビジュアルシーン

ビジュアルシーンでACT6を選べば、エンディングも見られるよ

プレゼントの応募方法が出てくる

PAGE 1 サウンドテストetc…

ヴァリスのノリのいい音楽が聞ける

全ACTのセリフが聞けるようになる

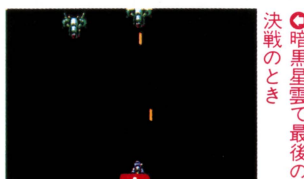
何度も挑戦して、150点以上を出すと…

4 サイバーナイト ★★★☆☆

シューティングだ!!

埼玉県 ペンペンクン

最後の決戦でマザーシップに向かう間にシューティングが楽しめる。方向キーでコントロールし、Ⅰボタンでミサイル発射だ。

少しの間、シューティングが楽しめる

暗黒星雲で最後の決戦のとき

方向キーで自機をコントロールし、ⅠかⅡでミサイルを発射する

5 F-1CIRCUS ★★★☆☆

隠れキャラが出る

沖縄県 宮城普寿夫クン

タイトル画面で上とⅠ、Ⅱを押しながらRUNを押す。そして、ワールドチャンピオンシップを選び、チーム選択までいく。選んだら右を押したままにすると、画面の右下に1年目はリヤカーが、2年目はオバケのQ太郎が、3年目は赤いリヤカーが出てくる。4年目以降はその繰り返し。

タイトル画面から下のとおりに進める

上、Ⅰ、Ⅱ、を押しながらRUNを押す

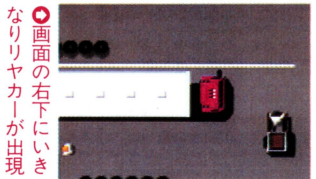
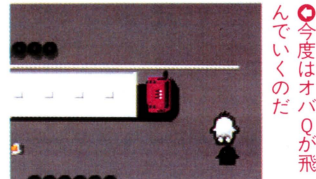
ワールドチャンピオンシップを選ぶ

チームを選択して右のコマンドを押す

選んだら、右を押したままにする

1年目 リヤカー

2年目 オバケのQ太郎

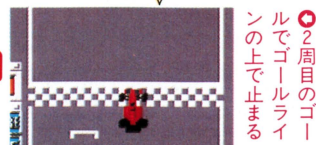
画面の右下にいきなりリヤカーが出現

今度はオバQが飛んでいくのだ

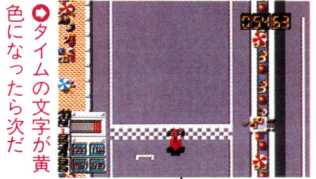
6 F-1CIRCUS ★★★☆☆

必ずポールポジション

三重県 坂本篤史クン

PRACTICEを選び、2周目のゴールのときにゴールラインの上で止まる。タイムの文字が黄色になったら、Ⅰを押して通り過ぎる。すると、タイムが4.88秒になり、ダントツ1位で通過できる。

まず、PRACTICEを選ぶ

ゴールラインの上で止まる

2周目のゴールでゴールラインの上で止まる

タイムの文字が黄色になったら次だ

タイムの文字が黄色になったら、Ⅰを押し、ゴールする

残り1周は、キャンセルかリタイヤする

やった〜。ダントツ1位だぜ

7 F-1CIRCUS ★★☆☆☆

いきなりエンディング

群馬県
岩崎隆義クン

ネームエントリーで名前を入力する。そこで「終」にカーソルを合わせ、セレクトを押しながら①を押すとエンディングが見られる。

名前を決めて「終」にカーソルを合わせる

「終」にカーソルを合わせて、セレクトを押しながら①を押す

渋い音楽とビジュアル

8 アフターバーナーⅡ ★★★★☆

全面の安全地帯発見

福島県
佐原史亮クン

ゲームをスタートさせたら自機を右下に持っていき、スピードを2にする。すると、ほとんどダメージを受けずにエンディングまで一気に行ける。ただし、ステージ6と7だけは、自機を画面左下に持っていくこと。

自機を右下に持っていき、スピードは2にする

画面右下のこの位置を保っていると…

ステージ6、7だけは左下に…

6、7面だけは左下のこの位置にいる

最終面までラクラクとクリアできる

9 ダブルリング ★★☆☆☆

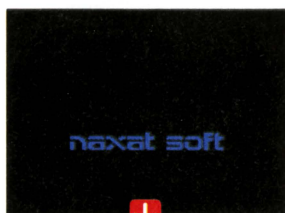
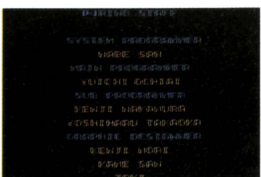
スタッフ紹介が見られる

埼玉県
高橋清一クン

電源を入れてすぐ、ナグザットの文字が画面下に止まる。このときに右下のコマンドを素早く押すとスタッフ紹介が見られる。

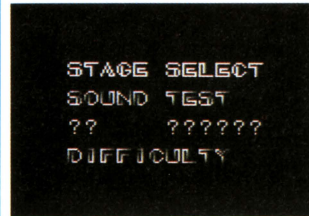
文字が止まったら押す

右、左、Ⅰ、Ⅱ、上、下、Ⅱ、Ⅰの順に押す

素早く押せば、スタッフ紹介が出る

10 ダイ・ハード ★★★★☆

デバッグモード発見

東京都
中川信明クン

タイトル画面のときに、右下のコマンドを入力して音が鳴ったら成功。これで、ステージセレクト、サウンドテスト、ビジュアルシーン、難易度設定の4つが選べる。

タイトル画面でコマンドを入力

上2回、左3回、下1回の順に押してからRUNを押す

STAGE SELECT
SOUND TEST
?? ??????
DIFFICULTY

？マークはビジュアルシーンだよ

11 ダブルリング ★★★☆☆

いろいろコマンド

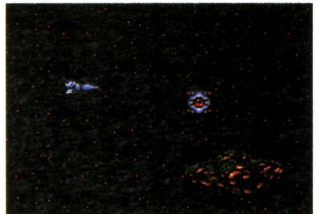
新潟県
戸田　勇クン

武器のフル装備とパワーアップができるウルテクがあった。

やり方は、カプセルを取ったらポーズをかける。そしてコマンドを入力して音が鳴ったら成功。あとは、セレクトボタンを押すごとに武器が変わったり、武器がドンドンパワーアップしていく。

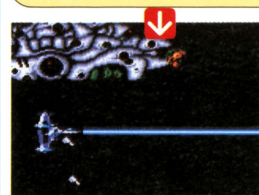
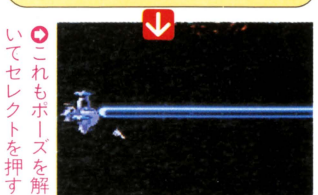
カプセルを取ったらすぐにポーズ

フル装備

Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱの順序で押す

ポーズを解いてセレクトを押すと…

武器が次々と変わっていく

パワーアップ

左、右、左、右、上、上、下、下、上、下、上、下の順序で押す

これもポーズを解いてセレクトを押す

押すごとに武器がパワーアップ

12 マジカルサウルスツアー ★★☆☆☆

隠れキャラを発見

三重県 のっぺクン

選択画面で、見出しに書いてある所定の場所に行き、写真A、B、Cの場所で①ボタンを押す。すると、白亜紀前期の南米・アフリカでは風神が、白亜紀前期の北米では宇宙人が、そして白亜紀後期のベーリング地峡では宇宙飛行士が出る。そのあと、元の画面で出る本のマークのときに①ボタンを押すと、解説とデータが見られる。

白亜紀前期 南米・アフリカ

○写真A。この竜の足としっぽの間

↓

①ボタンを押す

↓

○これが風神だ。袋から風の文字を出す

↓

本のマークが出たら①ボタンを押す

←

○風神に英語の名前があると思わなかった。解説もおもしろいよ

白亜紀後期 ベーリング地峡

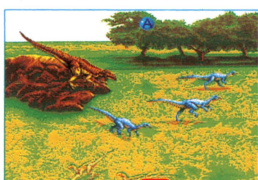
○写真B。ここで、①ボタンを押す

↓

○後ろのUFOが何なのか気になるね

白亜紀前期 北米

○写真C。ここで、①ボタンを押す

↓

○どつき漫才をする宇宙人が出てくる

13 桃太郎活劇 ★☆☆☆☆

1ランク上の武器になる

大阪府 山岡健司クン

武器を買った兵具屋に、もう一度買いに行くと、1ランク上の武器を売っている。これなら、最初のはなさか村で勇気シリーズを買いそろえられる。ただし、その度に武器を買わなければならない。

○まず、一度何でもいいから武器を買う

→

○もう一度行くと、武器が変わっている

14 桃太郎活劇 ★★☆☆☆

エンディングが見られる

鹿児島県 九島忠義クン

各モードのエンディングが見られるパスワードが見つかった。

やり方は、「じぞうのうた」の入力画面で、桃活スタッフのさくまあきら、よしたみちこ、といたかゆき、ますたしようじの4人の名前を逆さに入力する。すると、各モードのエンディングが始まる。

かんたんモード

らきあまくさ →

○これはかんたんモードのエンディング

ふつうモード

こちみたしよ ←

○ここでは敵、鬼キャラを紹介する

むずかしモード

きゆかたいと →

○スーパー桃太郎が月まで行く

ゲロゲロモード

じうよしたすま ←

○桃の宇宙船で桃太郎が月まで行く

15 桃太郎活劇 ★★☆☆☆

恒例の女湯があった

福岡県 山川主久クン

桃活にもみなさん待望の女湯があった。見られる場所はステージ3と7の2ヵ所。詳しい場所は下の写真を見るとわかる。イヤ〜、これがないと、桃太郎をやってるって感じが出ないんだよね。

○仙人の場所から少し右に移動した所だ

↓

○やった〜。見つけた

○この場所から右に落ちてみると…

○ここにもあるんだよ

⑯桃太郎活劇 ★★★☆☆

おもしろパスワード

兵庫県
多田浩一クン

やっぱりあった。桃太郎シリーズの名物、美術室と音楽室。今回は今までの作品とパスワードが違うので、ないと思っていた人も多いのでは？　桃活では、プログラマーの岩崎氏の名前を使って(?)、下のように、「じぞうのうた」を入力すると見られる。

いわさきはえがへた

↑ボス鬼も混ぜて25の敵キャラが見られるようになる

いわさきはうたがへた

↑1～44は音、45～64は音楽が聞ける。方向キーの上下で選択もできる

⑰桃太郎活劇 ★★★☆☆

1UPが出るぞ

神奈川県
遠田裕之クン

まずボーナスステージの福の神・貧乏神の所へ行く。そこで右下の真ん中に立っていると、自動的にお金が入ってくる。そして残り3秒になると1UPが出てくるよ。

↑この場所にいると、自動的に金が入る

↑残り3秒で1UPだ

⑱ウルトラBOXⅡ ★★☆☆☆

裏口からどうぞ!!

千葉県
ジャイアンツクン

きよた君の裏口の入り方は、タイトル画面で右のコマンドを入力するだけ。そして、ゲームの仕方は、ⅠボタンをⅠ連打しながら目盛りの赤い部分に合わせてⅡボタンを押す。連射パッドがあると便利。きっと、いいものが拝めるよ。

↑タイトル画面で下のコマンドを素早く入力する

方向キーの右1回、左5回、下2回、上1回の順に押す

↑すると、ゲーム画面になる

↑ラッキー!!　僕は幸せ者だなァ

⑲ウルトラBOXⅡ ★★☆☆☆

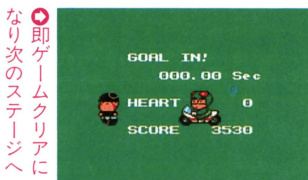
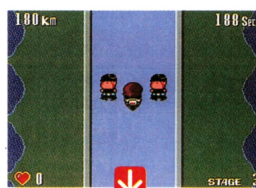
即ゲームクリアできる

東京都
桜庭恒貴クン

仮面ビクターで、方向キーの上とセレクトボタンを押すと、すぐにゲームクリアできる。

↑ゲームが始まったら下の通りにすると

方向キーの上とセレクトボタンを押す

GOAL IN!
000.00 Sec
HEART 0
SCORE 3530

↑即ゲームクリアになり次のステージへ

UL·TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼は、色の数によって、2000円～10000円になります。どんどん応募してくださいね～。

★★★★★―金10000円
★★★★☆―金 8000円
★★★☆☆―金 6000円
★★☆☆☆―金 4000円
★☆☆☆☆―金 2000円

あて先　〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

FAXでも応募できます

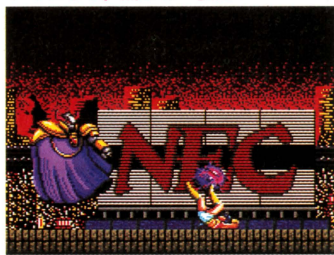
FAX番号
022(213)7535

Q ヴァリスⅢ

ハンマーガーターが倒せません。どうすれば倒せるの。

（山口県／佐藤真由美）

A ハンマーガーターは鉄球を投げつけてくる。敵と自キャラの距離が離れていると鉄球が当たってしまう。しかし、敵のマントの部分で自キャラをしゃがませて攻撃すれば、敵の攻撃を受けることはない。この位置を絶えずキープしてバリバリ攻撃しよう。

◆敵との距離をあけすぎると鉄球のエジキになる。痛ましい姿だ…

◆敵のマントに触れても安全だ。自キャラをしゃがませよう

◆敵は耐久力が少ない。バリバリ攻撃すればとても簡単に倒せるぞ

Q ヴァリスⅢ

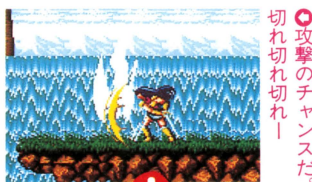
ホセゴンザレスの突っ込み攻撃にやられてしまいます。

（東京都／ポンゴレ岩田）

A ホセゴンザレスは空中を自由自在に飛び回りながら、自キャラを襲ってくる。敵は自キャラの上空を左右に旋回し、突っ込み攻撃をしてくる。その後、画面の中を上下に縦断してくる。敵が上空を旋回または、上下に縦断するときが攻撃のチャンスだ。

敵が突っ込み攻撃するときは、持っているヤリを斜め下に持ち替える。このことさえ知っていれば敵の攻撃のタイミングは見切れる。十分な距離をとって逃げ回れ。

◆攻撃のチャンスだ。切れ切れ切れー

◆ヤリを斜め下に構えたら、逃げろ

◆距離を十分とっていれば楽に逃げきれる

Q ヴァリスⅢ

ドラゴンが吐く火の輪に当たって、沼に落ちてしまう。

（福島県／福島小僧）

A ドラゴンはボートの上に向かって火の輪を吐いてくる。この輪は、最初小さいが次第に大きくなる。つまり当たり判定が大きくなるのだ。これをよけるには、火の輪が小さいうちに早めにジャンプすればOK。ドラゴンの頭以外の部分は、攻撃してもダメージを与えられない。頭を攻撃しろ。

◆敵の頭以外は攻撃しても無駄だ

◆火の輪が出たらすぐジャンプ

Q ヴァリスⅢ

どうしても、炎の魔神コリランバが倒せません。

（栃木県／五反田武）

A コイツは自分の体を火の玉に分裂させたり、火の柱を操ったりして攻撃してくる。敵が炎の柱を出すときは腕を上げる。片腕を上げると火柱が1本出て、両腕を上げると火柱が2本出る。2本の火柱は、方向キーの上を押しながらジャンプすればうまくかわせる。火の玉は広がったところをかわせ。敵はいつも高い場所にいるのでジャンプ攻撃をしよう。

◆ジャンプ攻撃で戦うしか道はない

◆ウオーッ、火の玉だ

◆火の玉が広がるのを待つ。そうすれば、火の玉と火の玉の間隔も広がる

◆ジャンプで避けないと大ダメージだ

イラスト／島浦孝全

POINT ATTACK 不思議の夢のアリス

可愛いキャラとはうらはらに、かなりゲームの難易度が高い。見かけにだまされるとヒドイ目にあうぞ。さて、今回はステージ1にポイントを絞ってお送りする。

レッドマジックを使って、アイテムを取れ

レッドマジックを使うと画面上に隠されたアイテムを見つけることができる。特にステージ1では、洞窟の中にたくさんのアイテムが隠されている。フィールド上にも意外なところに隠されている。レッドマジックを使いながら進もう。

攻撃力アップのアイテムが出現した

洞窟はアイテムの宝庫。レッドマジックを使え

この場所にもアイテムが現れた。取るのだ

敵に合った攻撃を

アリスの攻撃方法は2つある。これらはそれぞれ敵に合わせて使い分けた方が無難。弱いザコにはボイスアタック、ボスキャラや強いザコにはジャンプアタックが効果を表す。

ボスや強いザコ

ジャンプアタックは強いザコでも1発で倒せるが、外すと敵の体に当たってしまいダメージをくらってしまう。慎重に攻撃しよう。

強力だが、失敗するとダメージを受けてしまうので慎重に

弱いザコ

ボイスアタックはパワーをためると攻撃力が増す。ザコの中にはパワーをためたボイスアタックじゃないと倒せないヤツがいるので、ザコにはいつもため撃ちしよう。

ボイスアタックはため撃ちで

慣性を克服しろ

このゲームでは自キャラの動きに慣性がついている。このことを忘れて不用意に動くと、敵に当たったりする。自キャラを少しずつ動かせば、慣性の影響が少ないので、慎重に動かすようにに心がけよう。

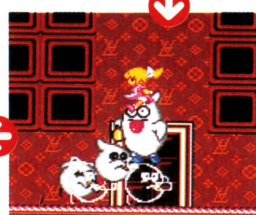
急に止まろうとしても滑るぞ

ステージ1 アリスを襲う魔物たち

ステージ1では3体のボスを倒して、シンデレラを救い出さなければならない。いずれのボスにもジャンプアタックが有効なので、これを主体にボイスアタックをおりまぜた攻撃をしよう。

こわいゆうれい

このボスには、ジャンプアタックのみで攻撃しよう。ジャンプアタックのタイミングは、敵が地面スレスレに飛んでいるときだ。3、4回攻撃でボスは倒せるぞ。

敵が低空飛行しているときがねらい目

はしたないと思いつつもやってしまうアリス。ゆうれいの目線に注目!!

敵はたいしたことない

わるいワニ

このワニは口から丸い玉を出してくる。この玉はボイスアタックで破壊が可能だ。ボスにはジャンプアタックで、邪魔になる玉にはボイスアタックで攻撃しよう。

ワニは丸い玉を出してくる

邪魔な玉はボイスアタックで破壊しよう

ボス本体には、ジャンプアタックで攻撃しよう

あぶないピノキオ

ボスとの対戦になるとすぐに、敵は上から体当たりをしかけてくるので右によける。敵の出すパンチは破壊することができない。パンチはジャンプでかわすのが一番良い。敵にはジャンプアタックが効果的なので、これを多用しよう。

いきなり上から襲ってくるぞ

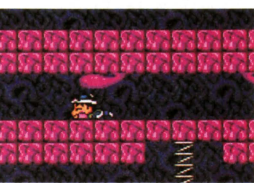
パンチは破壊不可能だ。かわせ

ジャンプアタックだけで攻撃だ

Q 桃太郎活劇

ステージ6にあるのどちんこでダメージを受けてしまう。

（大分県／佐藤由美）

A 簡単に見えて、一番やっかいなのが、のどちんこだ。これを突破するには、のどちんこが進行方向に向かったときに、方向キーの下を押しながら腹這いになって進めばいい。また、一気に行こうとせずに少しずつ進むと安全。

のどちんこが向こう側に行ったら…

戻らないうちに素早く前へ進め

Q 桃太郎活劇

ステージ7のふんどし鬼にうまく乗れません。

（神奈川県／関忠則）

A このステージはふんどし鬼を乗りこなさないと先には進めない。これは、ふんどし鬼が出現すると同時にジャンプして乗るといい。すると、かなり楽に進めるはずだ。もちろん、キジというもっと楽な方法もあるけどネ。

ふんどし鬼は、出現したときにジャンプして乗る

これで楽に進める

POINT ATTACK アヴェンジャー

今回のポイントアタックは、ミッション1～3までの特集だ。各ミッションをクリアするための要点をおさえて解説する。ミッション2～3のボスの倒し方も特集する。

お勧め武器

メインショットの中では、バルカンが一番使える。この武器とサブショットのホーミングがあれば、どのミッションでもオールラウンドにこなせる。また、対ボス戦ではECMが必ず必要になる。

最強状態では広範囲に攻撃できて便利

ピンチのときECMを使えば敵の弾が消える

逃げる敵にはホーミングが有効だ

MISSION1～3までの流れ

ミッション2以降は2つの目的をクリアしないと次のミッションには進めない。また、2つの目的を選ぶ際、選んだ順番によって次のミッションの目的が変化する。（右表を参照のこと）A、B、C、D、Eを選べば比較的簡単だ。

MISSION 1	MISSION 2	MISSION 3
A	B C	D E
	C B	E F

MISSION 1 A パワーアップに専念しろ

ゲームの最初だけあって、敵はかなり弱い。ここではメインショット（バルカン）を最強の状態にパワーアップすることが重要。Mマークのアイテムを3つ取り、パワーアップしてミッション2以降に備えよう。

これを3つ取れ

MISSION 2 B 弾幕を張れ

ここではザコが前後からわき出るように、しつこく襲ってくる。武器をミッション1で最強にしたバルカンと4方向ホーミングにすれば、恐れることは何もない。自機を常に上下左右に動かし、弾幕を張り続ければ大丈夫だ。

自機を上下左右に動かして攻撃だ

B ボス ジーフ

初め、このボスは多量の弾を2回出すので、ECMを使って弾を消そう。後は敵の主翼をねらって攻撃。主翼が壊れると破片が飛び散り、その後レーザーを撃ってくる。斜め後ろから攻撃すれば安全。

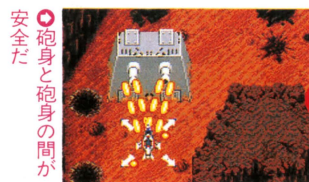
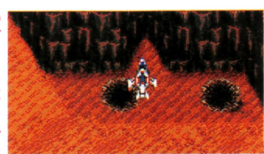
敵は弾を2回出すのでECMを使って消せ

斜め後ろから攻撃すれば安全

主翼の破片に当たると1ダメージだ

MISSION 3 C 自機をガケにぶつけるな

ここでは、自機が少しでもガケに触れるとゲームオーバー。慎重な操作が要求される。要所要所にある砲台は、砲身と砲身の間が安全。そこを利用して攻撃だ。

ガケにぶつかったらおしまいだ

自機の進攻をはばむ砲台

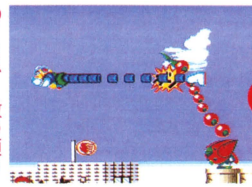
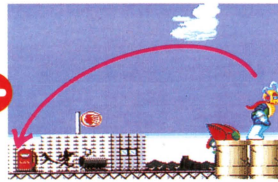
砲身と砲身の間が安全だ

Q 超絶倫人ベラボーマン

トリガーG−7が強すぎて倒せません。どうすればいいの。

（熊本県／山口進）

A トリガーG−7は頭を反時計回りに回しながら弾を撃ってくる。倒し方として、まず、敵の頭の回転に合わせて攻撃。そして、敵の弾が当たらないように自キャラを動かして、フェイントをかける。これを何度も利用すれば敵の頭を破壊できる。あとは、自キャラを画面上にある土管の上に移動させる。すると、敵は自キャラに近づくので、敵を飛び越えて左側にジャンプして、そこから攻撃。このパターンでOK。

○とにかく敵の頭を攻撃しよう

○フェイントをかけると、敵は引っかかり弾を撃ってくる

○パンチやキックを上手に使いこなせ

○土管の上に乗って敵をおびきだせ

○左に飛んで攻撃。これを繰り返せ

C ボス スヴェントヴィト

このボスはミサイル、多量の弾、レーザーの3つで攻撃してくる。ミサイルを撃っているときは斜め後ろから敵の艦橋を攻撃。多量の弾はECMで消せ。レーザー攻撃のときは艦橋のすぐ後ろで攻撃だ。

○艦橋以外は当たり判定がないぞ

○ＥＣＭで多量の弾を消せ

○艦橋の真後ろが安全。ここから撃ちまくれ

MISSION 3 D 弾幕を張れ

ここでは、海と空から敵の攻撃が激しく降りそそぐ。地形はガケがあるなど、一層難易度が上がっている。険しい地形を弾幕を張りながら慎重かつ大胆に移動すれば、必ずクリアできるはず。

○撃ちまくって、活路を開け

D ボス シバァ

サブショットのホーミングを4方向に撃てるようにしておく。左のガケの近くに安全地帯がある。自機を素早く動かし、そこから攻撃すれば時間はかかるが倒せる。

安全地帯だ!!

○ガケに当たらないように

MISSION 3 E 敵出現と同時に攻撃

地上の敵、空中の敵ともに激しい攻撃で襲ってくる。ここで出てくる敵は、１回の攻撃では倒せない硬いザコばかりだ。しかし、敵の出現と同時に攻撃をして、早め早めにかたづければ問題はない。

○早め早めの対処でガンバレ

E ボス スヴァログ

このボスは、まず弾をまき散らす。その後レーザーを8方向に発射してくる。攻撃の仕方は、敵の周りを回りながら、中心にある赤い部分を攻撃すればよい。武器は、ホーミングがあれば楽だ。

○右回りでも左回りでもＯＫ

○広がるレーザー

○レーザーが当たりそうなときは、ＥＣＭを使うのだ

MISSION 3 F 絶えず動きながら攻撃

このゲーム中一番難易度の高いミッションだ。敵のザコどもは前後から現れる。特に後ろの敵に気をつけろ。高速スクロールの画面に惑わされないように、絶えず動きながら敵を攻撃しよう。

○コイツの攻撃がイヤらしい。

F ボス ヤロヴィト

この敵は丸い弾とミサイルを撃ってくる。丸い弾に当たりそうなときはECMを使え。ミサイルは破壊できるので可能な限り破壊しろ。ボス本体の中心にある丸い砲台が弱点なので攻撃しよう。

○脇の部分をまず、破壊するのだ

○弱点を攻撃しろ

○このボスとの戦いは長期戦になる

Q オペレーションウルフ

ジャングルのステージが、うまくクリアできません。

（山形県／今野誠治）

A ジャングルをうまくクリアするには、ジャングルに行くまでのステージの選び方が重要になる。ステージを選ぶ順序は、通信所、弾薬庫、集落、ジャングルの順が一番楽だ。ジャングルのポイントは、照準を早く敵に合わせること。敵が多くなり倒せないときはロケットランチャーを使う。最後に人質を盾にする敵は、人質に当てないように、敵の両端を攻撃。

ジャングルに行く前に回復だ

敵に素早く照準を合わせ、確実に倒せ

敵が多くなったらロケットランチャー

ギリギリのところを撃つように

連射すれば一気に倒すこともできる

Q オペレーションウルフ

空港で捕虜を逃がしながらクリアする方法を教えて下さい。

（東京都／ガブリ）

A 突破のポイントは、照準の位置だ。写真Aの位置で左右に動かせば、大半の敵を倒せる。捕虜のあとから出てくる、捕虜を殺そうとする敵を必ず倒そう。最後に攻撃ヘリが出るが、マシンガンを攻撃ヘリに撃ちながらロケットランチャーの残り全部を使おう。

写真A。緑のラインのあたりで攻撃だ

捕虜は右端から出てくる。殺されるな

ありったけのロケットを使え

敵弾を壊しながらヘリを攻撃だ

Q ダライアス・プラス

Pゾーンのボスのマイホームダディが倒せません。

（宮城県／結城一也）

A こいつは、足の付け根部分が弱点で、そこを攻撃する。ボスの攻撃は、自機をねらう波状レーザーと、大型砲弾だ。前者はボス上部が光ったとき上下に避け、後者は左上が安全地帯になる。

出てきたらすぐダメージを与えろ

貝殻の上の部分が光ったら避ける準備

大型の砲弾は左上にいれば当たらない

これでクリアだ

Q ダライアス・プラス

Lゾーンのボスのタフスプリングが倒せません。

（東京都／柳瀬広充）

A こいつは2方向弾と、ワイドビームで攻撃してくるが、頭の真正面にいて攻撃すれば安全だ。時々、ボスの子供が下から弾を出すが、左右に動けば避けられるぞ。

ボスの正面で避けよう

頭にドンドン攻撃をしよう

Q みつばち学園

エビりんから脱出できません。脱出方法を教えて。

（山形県／浅井晋）

A エビりんから脱出するには、公園で手にいれたトンカチを使うといいのだ。するとエビりんは、イスの足をたたいた音を、鐘の音と勘違いして帰っていく。ここで注意がある。それは、エビりんが帰ったあとに「歌う」のコマンドが出るが、それを選んではいけないこと。選んでしまうと主人公がまた狂い出して、ゲームオーバーになってしまう。

なんて気色の悪いやつらなんだ

持ち物を選び、公園で手にいれたトンカチを使おう

トンカチでイスの足をたたいてみると

エビりんは鐘の音と勘違いして帰っていく

これでもう安心だ

「歌う」のコマンドは使うな

使うとゲームオーバーになる

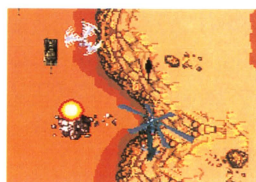
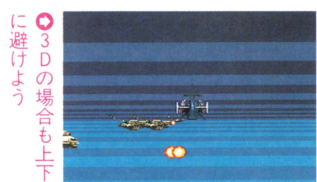
POINT ATTACK サンダーブレード

このゲームのステージ1は練習ステージと言えるほど簡単だが、ステージ2からは極端に難易度が上がる。そこで今回は、ステージ2以降の重要なポイントを伝授する。

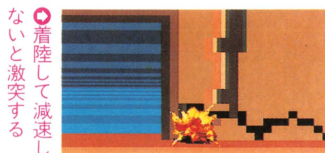
ステージ2のポイントを伝授

ここであげている5つのポイントは、ステージ2から頻繁に使うようになる（特にステージ4はすべて使わないとクリアは難しい）。全部をうまく使いこなして、エンディングを目指せ。

ポイント1 操作感覚をつかめ

操作をするときには、まず慣性を頭においておく必要がある。慣性があるので機敏な反応ができず、弾に当たりやすい。したがって慣性の働かない上下に動いて避けるようにしよう。

弾が来たら慣性のない上下に避けろ

3Dの場合も上下に避けよう

ポイント2 障害物の前で着陸

障害物の前では、操作ミスによる激突を防ぐため、着陸して減速する必要がある。着陸すると前進せずに、左右に移動できる。これを使えば障害物が多いところも、かなり安全に進めるようになる。

着陸して減速しないと激突する

一度着陸して安全な位置まで動け

これで安全だ

ポイント3 武器の射程距離が違う

武器の射程距離が違うことを有効に使えるのは、2Dパースのときと、ボスを倒すときだ。武器それぞれの射程距離は、ミサイルが自機の影の真上。チェーンガンは、自機の影の少し上部だ。

いつもチェーンガンを使う

接近戦ではミサイルを発射

ポイント4 画面上の自機の位置

画面のどこに自機を飛ばすかは、防御と攻撃の両方につながる重要なことだ。2Dパースのときは、自機を画面上に置く。これは敵を出現直後に倒すため。3Dパースのときは、自機を画面下に置く。これは遠くの敵を早く発見するためと、着陸を素早く行えるから。

ステージ2は右下が安全

画面の上にいて敵を倒せ

ポイント5 ボスはフリフリアタック

ボスを倒す場合に有効なテクニックが、フリフリアタックだ。

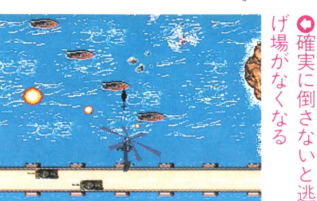
やり方は、ボスが出てきたらチェーンガンだけを撃ちながら、左右に大きく動く。倒し損なった敵は、ミサイルを使って倒す。こうすれば簡単にクリアできるぞ。

左端までいったら次は右端へ

また左端へ行く

後半の2ステージはこうだ!!

ステージ3

ステージ3では、ステージ2よりも多くの敵が出現する。2D、3Dパース共に、攻撃してくる敵を1つ1つ確実に倒していかないと、弾を避けきれなくなる。また、3Dパースは、画面の両側に障害物があるので、大きな動きは禁物。

確実に倒さないと逃げ場がなくなる

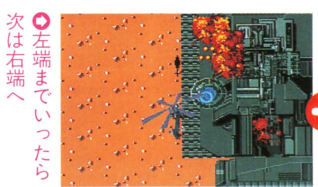
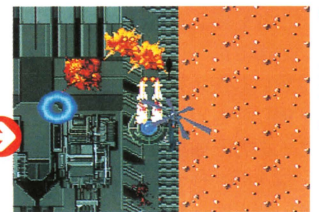
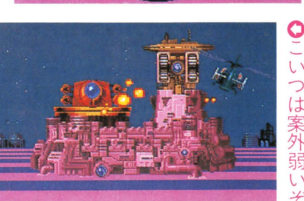
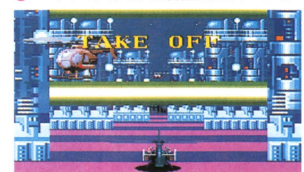
一度着陸して遠くの敵を倒せ

きちんと着陸だ

ステージ4

ステージ4では、ステージ3と敵の数は変わらない。しかし、広範囲に敵が散らばっているので、倒すのが面倒だ。こんなとき、2Dパースは、左右どちらか片方を通り、3Dパースは、着陸して敵を1つずつ倒しながら進めば良い。

パイプがきたら着陸を忘れるな

右端か、左端のどちらかを進む

こいつは案外弱いぞ

Q 関ケ原

味方武将の士気が下がってしまい、裏切られてしまう。

（北海道／ドラケン）

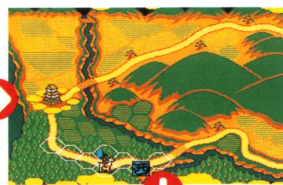
A 士気は高い方が攻撃力が上がるので、戦闘が起こるまでになるべく上げておきたい。何回もこのゲームをやっていると、一定の場所でこのようなイベントが起こることに気づくだろう。イベントは、戦いの優劣には全く関係なく、その地点に止まると発生するのだ。では、西軍が有利になる地点を教えよう。長浜城から右に5番目、9番目、13番目の縦のラインと、下側の道が重なり合う場所が、西軍が有利となる地点だ。

○「西」カーソルのある場所に行けば…

○士気が一しかない。彼は戦力になるのか

○確かに士気が一つ上がっているぞ

○必ず「西軍有利」となる。やったね

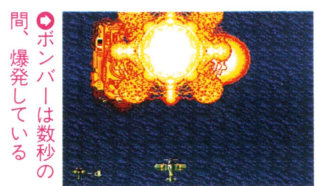
○何度も繰り返せば士気を最大にできる

POINT ATTACK 大旋風

大旋風隊と敵の地上及び海上部隊とのしれつな闘いが果てしなく続くこのゲーム。今回は知っておくべきテクと各エリアの中ボス及びボスを楽に破壊してしまう方法を教える。

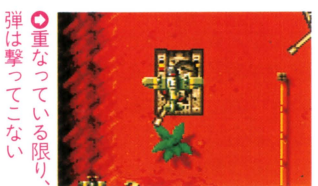
敵は航空兵力を一切持っていないので、体当たりなどは心配しなくていい。その分、敵の撃つ弾の量が多いので、こまめによけることが必要となる。ボスクラスの敵にはヘルパーやボンバーを効果的に使おう。またボスクラスの敵は、かなりカタいので連射をフルに使って攻撃するようにしよう。早くボスクラスの攻撃に慣れよう。

共通ポイント① ヘルパーかボムか

特殊兵器の使い方は大きく分けて、ヘルパー攻撃、そしてボンバー攻撃の2つがあり、それぞれの使い分けが必要。基本的にはザコの多い地帯ではヘルパー。ヘルパー機は盾にも使えるが、むしろヘルパー機に弾を当てないで残しておくことの方が重要なことだ。ヘルパーは1機でも十分に役に立つ。ボンバーはどちらかというと、ボスとの対戦に使用する方がいい。特攻攻撃はあまり効果はない。

○中ボス対策にもヘルパーは効果を発揮

○ボンバーは数秒の間、爆発している

共通ポイント② ザコの弾封じ

小型のザコのほとんどは、群れをなして攻撃を仕掛けてくる。それだけに敵弾の量も多くなり、よけるのもたいへんになる。そこでこの「ザコの弾封じ」ワザを教えよう。ただ単にザコの上に重なるというだけのことなのだが、上に乗られたザコは弾は撃てなくなるし、ショットを撃っていれば重なったザコを倒すこともできる。しかし、Tーバレットなどの中ボスクラス以上の敵には効果がない。

○重なっている限り、弾は撃ってこない

○しかし、こいつらには全然効果がない

重装甲、重装備の中ボス達

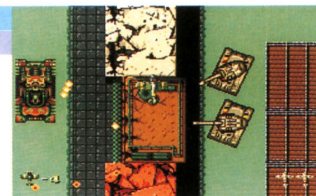
ボスにたどりつくまでに数々の難関がある。中ボス地帯はその中でも屈指の難関だ。たいていの中ボスはその戦闘区域にザコを配置し、ザコと共に攻撃してくる。また、その攻撃力もボスに決して劣っているわけではなく、その攻撃には慣れるまで相当苦しめられることだろう。しかも、1つのエリアに何体も出現する場合もある。

キラージョー

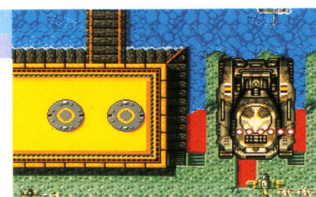
3方向弾を数回連続して撃ってくる。弾と弾の間隔は広く、容易にかわせるが、周囲のザコに気を取られているとやられてしまう。ザコは出現と同時に倒し、あとはキラージョーの正面で攻撃しよう。

○横から出てくるザコは、早めに倒さないと、あとで面倒なことになる

Tーバレット

こいつは通常は2台でペアを組んで出現する。姿は小さいが、意外とカタいので、画面半分まで接近されて倒せなかったら逃げた方がいい。3方向弾の間隔が狭く、正面で戦うとかなり危険だ。

○出てきてすぐ弾を撃つし、意外とカタいので無理に倒さなくてもいい

パパデューク

大量の弾をバラまき、さらに装甲もかなり厚い。しかし、単調な攻撃なので慣れれば倒すのは簡単。ザコを、いかにムダのない動きで倒すかも大事。砲塔が裏側になっているスキに思いっきり撃ち込め。

○出現したらすぐに撃ち始めよう。今のうちなら攻撃されないぞ

ドラゴンフライ

たくさんの弾を四方八方にバラまくので、最初は強敵だと思うかも。しかし、弾の間隔が広いので、弾すじさえ見切れば、2台目のドラゴンフライが出ても大丈夫。

○1台になればここが安全地帯だ

Q 関ケ原

いつも刺客が現れて武将達が何人も死んでしまいます。

（熊本県／アポジカ）

A これも左の「士気の法則」と同じ。刺客は一定の場所にいるのだから、雨や夜でない限り、刺客を避けて通ることができる。その、刺客の出る地点は、長浜城から右に7番目、11番目の縦のライン全体に配置されている。

「西」カーソルの場所には刺客が…

上の場所に止まったらやっぱり暗殺された

Q 最後の忍道

風魔一刀流一門がどうしても倒せなくて困っています。

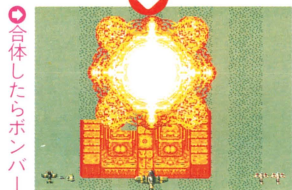
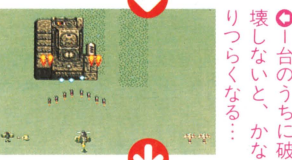
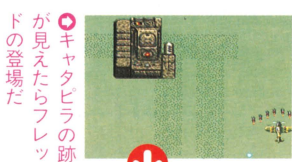
（東京都／前川亮）

A 風魔一刀流一門は、たとえ主人公、月影の命が5あったとしても一撃で倒されてしまう強敵。しかも主人公をしつこく追いかけてくる。攻撃しても死ぬまで突っ込んでくる。そこで爆弾が役にたつ。当たれば1発でしとめられる。

まっすぐに突っ込まれ、ばっさりやられてしまった

爆弾なら1発で倒せる

エリア2のボス・フレッド&ジンジャー

2台出現して合体する。とにかく1台目が出てくると同時に攻撃を始めよう。1台だけのときは、3方向弾を定期的に撃ってくるだけなので何も問題はない。だが、2台目と合体されると3方向弾を2つ撃ってくるだけでなく、中央の発射口からも大きめの3方向弾を撃ってくる。合体されたらボンバーを使おう。

キャタピラの跡が見えたらフレッドの登場だ

1台のうちに破壊しないと、かなりつらくなる…

2台が合体すると中央からも撃ってくるぞ

合体したらボンバー

エリア3のボス・グリフィス

たくさんの砲塔を持ち、艦橋からは5方向弾を撃ってくる。ザコも大量に出てくるので艦橋は早めに破壊したいところ。ショットがパワーアップしていないとき、艦橋はボンバーを使えば一撃で破壊できる。しかし、無理に倒さず逃げてもいい。

グリフィス登場。周囲にザコが出るぞ

邪魔な各砲塔は残さず破壊してしまえ

艦橋を破壊せよ

艦橋はボンバー1発で破壊できるが、ボンバーは貴重なので逃げてもいい

エリア4・重点ポイントとキャノンボール

マッドオクトパシー

たくさんの弾を撃ってくる点はパパデュークと同じだが、後方の発射口からも、8方向弾を撃つ。しかも2台ほぼ同時に浮上してくるのでやっかいだ。小刻みに動いて弾をかわしながら1台を集中攻撃。その際、8方向弾の存在を忘れていると死ぬ。

集中的に攻撃して1台をまず破壊し

1台になれば、もう怖くない。でもザコに注意しろ

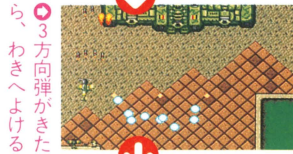
L-ボックス

2台1組で登場、たくさんの弾を機関銃のように撃ってくる。倒さないとついてきて新手のL-ボックスと合流、とてもやっかいだ。ヘルパー機を使って2台とも破壊しよう。その際、大量の敵の弾は中央に誘導しよう(左右のヘルパーを守るため)。

端のヘルパーがいないと攻撃が…

ここから後はもう出ないので逃げてしまってもいい

キャノンボール

事実上の最終エリアのボス、キャノンボール。その割に慣れると簡単。前方向に弾を3発と3方向弾を3つ撃つ。正面で撃ち、3方向弾を撃ってきたら、大きくわきへよける。あとはその繰り返し。特に弱点はない。

3つの3方向弾がくるまでこの辺りで撃っていよう

3方向弾がきたら、わきへよける

逃げられそうになったときは迷わずボンバー

安全地帯はない

POINT ATTACK

J・Bハロルド殺人倶楽部

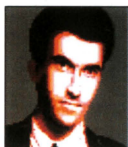
アダルトな雰囲気で本物の刑事のように推理が楽しめるこのゲーム。今回は、みんなが推理するうえで参考にしてほしい独自の捜査メモを作った。これで犯人を追い詰めろ。

この捜査メモのすべてが事件と関わりがある。まず下の人物関係だが、赤い点線は公にはできない何かがある。右の容疑者リストは逮捕するべき人間全員である。また、右のページはみんなが実際に行う捜査の順番である。そして、すべての謎を解くためのカギとなる事件と犯人逮捕のための最後のヒントを示した。

事件の概要と主な見解

死者がこの謎の焦点であり、中心なのです（E・ポアロ）。

事件は、別の場所で殺人が行われ、死体は発見現場まで運ばれた形跡があるなど、捜査を混乱させる動きが見られる。また、警備員が死体発見時に見た青い車も見逃すな。そしてこの被害者は、事件を解き明かすほど、その背後に何かを隠していたことがわかる。

いったい、本当の殺人現場はどこなのだろう…

被害者
ビル・ロビンズ
年齢：34歳
性別：男
ロビンズ商社社長
死亡推定時刻：9日 1:00頃
死亡原因：出血多量。鋭利な刃物による背後から受けた数ヵ所の刺傷あり。
事件の概要：被害者は8日22:00に退社後、ハングリーフィシャーマンに行き、23:30に出る。それ以降は不明。9日2:00に大学の駐車場にあった車から死体で発見された。第一発見者は、ハウリントン大学の警備員。

容疑者リスト

容疑者リスト	アリバイを崩すための条件	殺人の動機
フレッド・ロビンズ	ガスライトシアターの受付嬢の証言、手紙	ビルの愛人を横恋慕していた
スージー・マクナリー	フレッド・ロビンズの証言、イヤリング、ヘアピース	ビルの愛人だった。結婚の話でもめていた
サイモン・レンデル	ルーシー・ホールディングの証言、メス	ビルになにか秘密を握られていた
スタンリー・ハワード	ハングリーフィシャーマン店主の証言、通帳	事件の夜、ビルと店でもめていた
マニエル・バークレー	ホテル・グランドの支配人の証言	謎の外国旅行者。何か重大な秘密を知っている
ラルフ・キャリントン	ニック・グッドマンの証言、ピストル	姉の結婚に大反対のためビルを嫌っていた
シェリー・マクナルド	パメラ・スミスの証言、スカーフ	妹がビルの前夫人で自殺してしまった
ジャネット・ロビンズ	パメラ・スミスの証言、ナイフ、保険の契約書	夫、ビルの浮気を知って悩んでいた
トニー・ホールディング	ケイト・ホールディングとジョー・キャリントンの証言、帳簿、借用書	ビルに多額の借金をしていた
ジェイムス・マクベイン	サラ・シールズの証言、会員名簿	ビルに何か秘密を握られていた
ジョー・キャリントン	トニー・ホールディングの証言、コンタクトレンズ	娘の結婚に猛反対、また娘が不幸だと思っている
エドワード・ロビンズ	マニエル・バークレーの証言、新聞の切り抜き	実子でないビルに何か秘密を握られていた

OTHER CRIME 資料室

ここには、迷宮入りした事件の資料がある。必ずチェックだ。

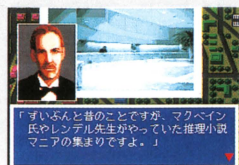
ダウンヒルズ暴行事件

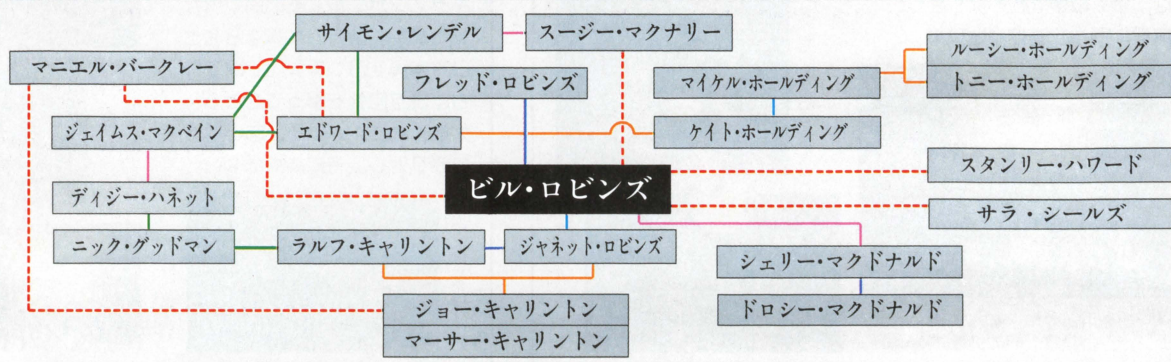
ダウンヒルズ墓地でサラ・シールズが暴行を受けた。容疑者には、ビルの名も挙がった。

盗難品／車・時計・ナイフ

- **車** エドワード・R所有の白の86年型フォード。駐車場にて盗難。
- **時計** 日本製の腕時計。ホテル・グランドにて盗難。場所は不明。
- **ナイフ** 肉切り用ナイフ。ビガーズストアの店頭から盗難。

OTHER SECRET レッドタイ・クラブ

このクラブは、20年前にエドワードたちが作った推理クラブ。しかし、関係者にクラブのことを聞いても語ろうとはしない。

関係者外の人から情報をもらえる

人物関係

基本捜査手順とその方法

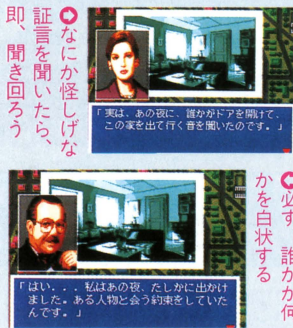
さて、捜査を進めるわけだが、基本は「しつこく何度も聞く」、「重箱の隅をつつくように証拠品を探す」の2つだ。あとは、捜査状況分析を常に見ながらゲームを進めるといい目安になる。

全部が100になったときが事件解決だ

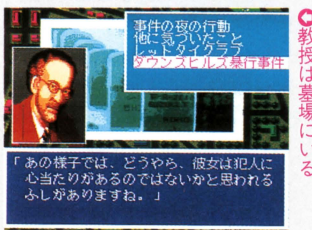
① 聞き込み

まず、人の話をよく聞くことが事件解決の糸口となる。繰り返し話を聞いたり、何度も訪ねると、以前と違った話が聞ける。特に、人物関係とその他の情報は2、3度繰り返すこと。また、誰かに怪しげな証言や話に矛盾があったら、その人物を徹底的に責めると意外な事実が出る。

なにか怪しげな証言を聞いたら、即、聞き回ろう

必ず、誰かが何かを白状する

OTHER VIEW ウィルバー・フォード教授

この教授は犯罪心理学を専攻している。そして、いろんな事件の自己分析をしてくれる。それがヒントとなり、ゲーム進行の糸口ともなる。詰まったときはここにくれば何かが得られる。

教授は墓場にいる

② 家宅捜査

この事件の証拠品は全部で16ある。これらを全部見つけないと、容疑者を全員逮捕することができない。たとえ何もなかった場所でも聞き込みをした後に、見つかる場合もある。見つけた証拠品は必ず、警察の鑑識課で調べてもらおう。

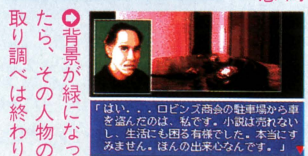
ゲーム中盤までの主な証拠品	
B.ロビンズ家	イヤリング・ナイフ・借用書
エドワード家	手紙・新聞の切り抜き
ホールディング家	帳簿
レンデル医院	ヘアピース
S.レンデル家	メス・写真
ハワードのAP	通帳
キャリントン家	ピストル・保険の契約書
マクベイン家	会員名簿
シェリーのAP	スカーフ

各部屋に1個だけだ

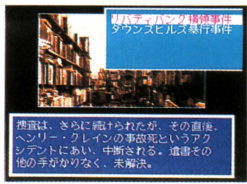
見つけたら、必ず鑑識に回そう

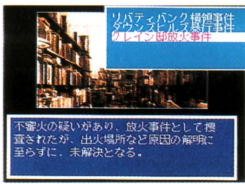
③ 事情聴取

この事件の容疑者は12人いる。取り調べは証拠を見せて、供述させるわけだが、ここで何度か問い詰めると、前の供述と変わってくる。またその人物の取り調べが終了すると、人物の背景が緑色になる。全員の背景が緑色になったとき、犯人が…。

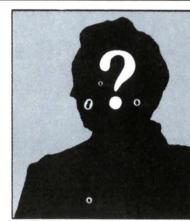
何度となく問い詰めると、意外なことが…

背景が緑になったら、その人物の取り調べは終わり

リバティ・バンク横領事件

リバティ・バンクにおいて多額の使途不明金が発覚した。当時の現金出納係のヘンリー・クレインが横領の容疑で逮捕されるが、物的証拠がなく釈放される。さらに捜査は続けられたが、クレイン氏の事故死などで、未解決のまま中断。

ヘンリー・クレイン家放火事件

聖ノース教会近くのヘンリー・クレイン氏（リバティ・バンク事件容疑者）の住居から出火。強風のため家屋は全焼し、住人のクレイン氏は焼死体で発見された。警察は放火の疑いで捜査したが、出火場所などの原因の解明に至らず未解決。

すべての事件は1つになる……

不可能なことすべてを消去したあとに残ったことは、どれほどあり得なさそうに思えても、真実であるはずなんだ（S・ホームズ）。

事件解決の最後の課題は、ヘンリー・クレインなる謎の人物の正体を探り当てること。そのために取り調べで容疑者を1人1人消去していこう。そして、最後に残った人物が犯人だ。

質問大募集

Q&Aコーナーのハガキ募集のお知らせです。何度、挑戦してもクリアできないあなた。ど～しても、アソコで詰まってしまうキミ。誰も助けてくれない、とお嘆きの方。そんな、ゲームは好きだけれど解けなくて悩んでいる読者のみなさんをこの際、まとめて面倒みちゃおう、というのが「ゲームQ世主」なのです。どんな難問からでもみんなを救ってしまおうというわけです。ただ今、質問を大々的に募集しています。ハガキにゲーム名、質問内容、住所、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってください。またFAXでも受け付けています。それでは、みんなよろしく//

あて先は
〒980 宮城県仙台市青葉区二日町6－7
TIM PC Engine FAN編集部
「ゲームQ世主」係

FAX番号 022-213-7535

今月も新作・珍作ゲーム満載

寒い季節になって家をでる機会が減ったあなた！　新作ゲームにどっぷりとハマってみてはいかかでしょうか？

舶来品広場

日本にはない独特の雰囲気をもつ海外のオモシロゲームを紹介するコーナー

対地攻撃がメインのフライトシミュレータ

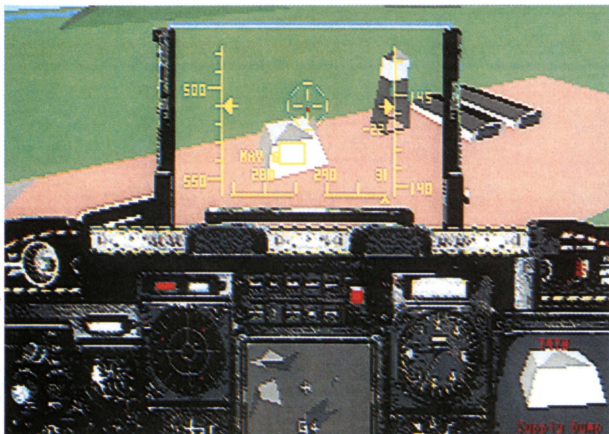
A-10 TANK KILLER（タンクキラー）

フライトシミュレータといえば敵戦闘機との空中戦がメインと思いがちだが、このゲームは主に戦車やミサイルランチャーの破壊などの対地攻撃のミッションがメインになっている。なぜならこのゲームでプレイヤーが使用する機体は「A−10」という対地攻撃を非常に得意とする攻撃機だからだ。

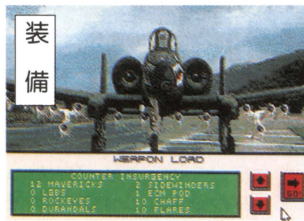
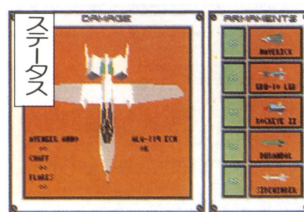
また、このゲームには画像取り込みの処理が効果的にあちこちに使われていて、自分が入隊したところや出撃前の任務を発表する上官など、ゲームの雰囲気を盛り上げるのに成功している。

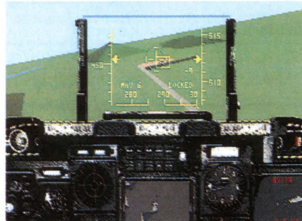
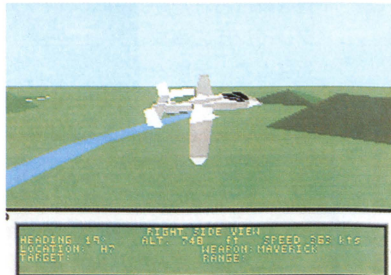
取り込み画像を駆使しているぞ

A-10の勇姿を見よ

コクピットもとてもリアルに再現されている。ここでも画像取り込みの技術が生かされている

敵施設を破壊せよ！

ミッションには次々とミッションをクリアしていくキャンペーンモードと1つのミッションしかプレイしない1ミッションモードがある。ゲーム中はややスピードが遅いのが難点だが、自機をいろいろな角度から見るモードも充実していてフライトシミュレータ好きにはやり応えのある1本だ。

このおじさんがあれこれ説明する

これは武器の選択をするところ

ダメージや装備の確認ができる

戦略マップ上で敵の位置や戦力を確認するのも忘れちゃいけない

敵施設を発見した！　素早くロックオンしてミサイルをぶち込め！

自機をこんな角度から見て楽しむのもフライトシミュレータならでは

Dynamix
IBM-PC, Amiga
$49.95

お城が舞台の本格派3Dアドベンチャー

Castle Master（キャッスル マスター）

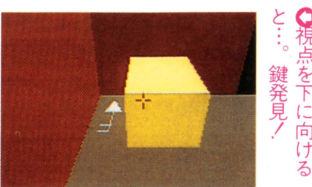
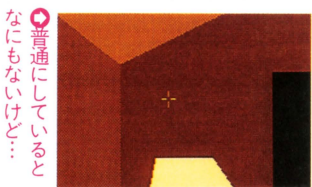
『Castle Master』は、アミガお得意の3Dのアドベンチャーゲーム。しかもマウスだけですべて操作できてしまうのでとても手軽にプレイできる。しかし、謎の方はそう簡単には解けないものばかり。捕らわれている双子の片割れを救いだせる日はいつか？

⬆城の堀に鮫（？）が泳いでいるのがわかるかな。背ビレが見えるでしょ

⬆自分は王子かお姫様を選ぶ。選ばなかった方が城にさらわれてしまう

⬆このモードで鍵の数やステータスの確認などをすることができる

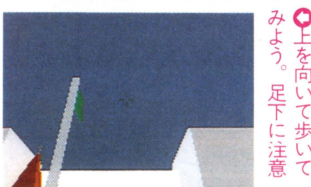
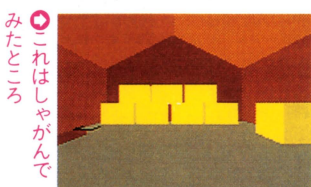
視点が変わる

このゲームの面白いところはいろいろと視点を変えられるところ。通常立っている視点は当たり前として、しゃがんだ視点や上を見上げたり下を向いたりできるというのは3Dならではの機能。

鍵や食料などのアイテムは荷物の後ろなどに落ちていることが多いので、怪しい場所に行ったら視点をあちこち変えて見て探してみよう。意外な場所にアイテムは潜んでいるぞ。

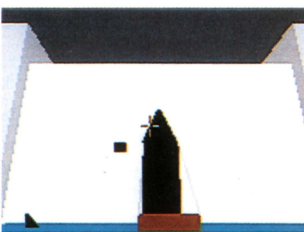
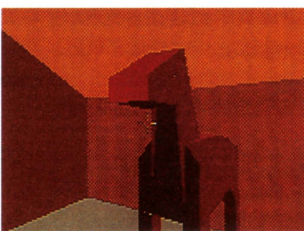
⬆普通にしているとなにもないけど…

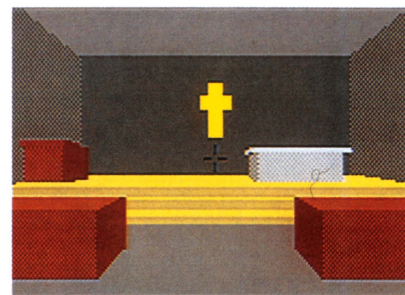
⬆これはしゃがんでみたところ

⬆視点を下に向けると…。鍵発見！

⬆上を向いて歩いてみよう。足下に注意

不気味な城を冒険

ゲーム開始時は城門の外から始まる。城の周りを巡っている堀には鮫が泳いでいるぞ。うまく城門を開けることができたらいよいよ入城だ。城の中には4つの塔と教会、地下迷宮もある。鍵や食料を集めつつ探検していこう。

初めて入る部屋などにはたまにモンスターがいて侵入者であるプレイヤーを攻撃してくる。ぼやぼやしているとダメージを受けてしまうので持っている石をガンガンぶつけて退治してしまおう。素早い対応が肝心だ。

⬆城門が開いたぞ

⬆ここは馬小屋の中。ちゃんと馬がいるのがわかるでしょ

⬆教会の中。この中にも何か秘密があるはずなんだけど…

⬆ここはどこだろう？　テーブルの上には何か手紙のようなものがあるが…

⬆モンスター出現！石をぶつけろ!!

海外ゲームの達人

いまアミガでプレイしているのはPSYGNOSIS社の『THE KILLING GAME SHOW』というアクションゲーム。

このゲームは素晴らしいデモもさることながら、実に斬新なリプレイ機能が付いている。どういう機能かというと、自機が前回死んだ場所までの行動を記憶していて、次の自機は放っておくと死んだ自機とまったく同じ行動をする。そしてそのリプレイしている途中から自分で自機を操ることができるのだ。要するに前回失敗したなと思う場所まではリプレイさせてその場所の直前で自分のコントロールに戻すということができる優れた機能なのだ。こういう斬新な機能を持つ日本のゲームはいつ出現するのでしょうね。（サベ・S）

⬆遊びやすいゲームになっている

国産品横丁

優れた日本のパソコンゲームを機種、ジャンルを問わずに紹介するコーナー

名作アドベンチャーに待望の続編登場！

ジーザス 2

パソコンアドベンチャーゲーム不朽の名作『ジーザス』が発売されてから3年。ついに待望の続編が登場する。非常に描き込まれたグラフィックとサウンドボードII対応で、しかもすぎやま先生の作曲によるBGMで今回もゲームをとことん盛り上げるぞ。

主人公・和也と友人の真治。まだ事件に巻き込まれる前の楽しいひととき

はたして和也の構えている銃の前にいるのは…。やはりヤツなのか？

操作はコマンド式

ゲームは前作とまったく変わらないコマンド選択方式。テンキーだけでプレイできるお手軽さが魅力。さらにグラフィックはとてもデジタル8色だけで描いてあるとは思えない素晴らしさ。前作でもグラフィックには目を見張るものがあったが今回のはもはや究極に近い。最近ソフトの少ない88ユーザーには涙のでる作品である。

突如、バケモノに襲われる和也。この船が引き揚げた物とはやはり…

やはりジーザスには美人の女性キャラクタが付きものだね

気になるストーリーは

前作の2年後より、この『2』のストーリーは始まる。ゲームの主人公はバイクのレースに青春を燃やす「和也」という青年だ。メカニックの「真治」と一緒に、次のレースの開催地まで船で旅をしていた。だが、この船が航海の途中であるコンテナを引き揚げてしまうところから悲劇は始まる。そのコンテナとは前作の主人公「速雄」が宇宙船コメットから切り離したエイリアン入りのコンテナだったのだ。そう、またもあの凶悪なエイリアンとの死闘が始まろうとしているのだ。果たしてアイツを撃退する方法はあるのか？　乞御期待。

なんのシーンかはわからないけど、とても緊迫しているぞ。はやくプレイしたい！

悪夢再び!?

ここ、このエイリアンは…。まさか!?

前作の主人公・速雄もちゃんと登場します。エリーヌは出ないみたい

近日公開予定！　乞う御期待!!

ENIX
PC-88シリーズ
発売日未定

パソゲークレイジー

FMタウンズを中古で買った。なぜかアップル社製のハードディスクがついて30万円弱だったんで「タウンズのハードディスク版オアシスは速えぞぉ」と聞いていたわたしは買ってしまった。使用中は確かに速いけど、CD-ROMのシステムを読むとき時間がかかるのがどうもね。

タウンズを買った動機いきぎれはもうひとつある。やたらに安い中古ソフトがよく売られているからだ。『ラストハルマゲドン』や『麻雀武蔵』を1500円ぐらいで買った。『ソフトでハードな物語』の1と2も合わせて4000円ぐらいで買った。どれも定価だと1万円ぐらいするから、相当お得な感じがする。しかしどのゲームも20分ぐらいしかプレイしたことないけど。初めて定価で買ったのが『ファミスタ』。野球ゲームはこれしかないから買ったけど、やっぱ『パワーリーグIII』には勝てないね。PCエンジンユーザーは世界最高の野球ゲームができて幸せもんさ。

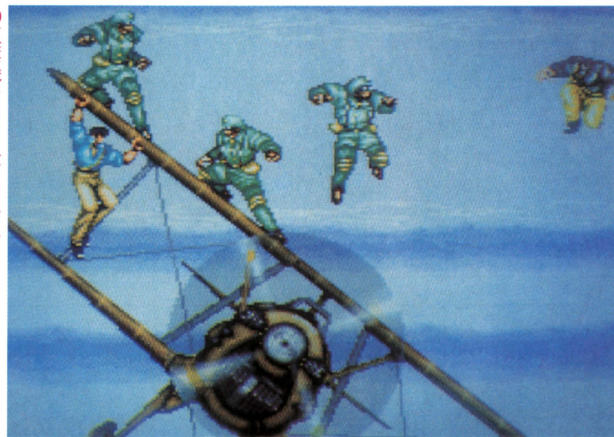
（パリIII命の金田一技枝）

業務用小路

ゲームセンターに登場するハイクオリティなゲームをお見せするコーナー

大冒険活劇アクションゲームが出現した！

エドワード・ランディ

映画『インディ・ジョーンズ』を見たあとは、誰でもインディみたいな冒険がしてみたいと思うはず。次から次へと困難な状況の中に追い込まれ、それを危機一髪で切り抜けるヒーローになれる。そんなゲームが今回紹介する『エドワード・ランディ』だ。

主人公エドワード・ランディの武器は1本のムチ。これを攻撃に移動にと上手に使い分けて冒険していく。とにかく息もつかせないアクションシーンが次々登場して気分はもう『インディ・ジョーンズ』。本当に冒険映画の主人公の気分になれることうけあい。

ムチを使って敵を倒していく

3Dでの戦闘シーンもあるぞ

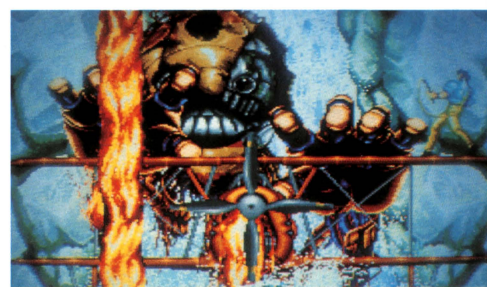
まさに映画ばりのカーアクションが展開するぞ！

複葉機の羽の上での戦い。スタントマンなしでの戦いは、まさに命を賭けての男の勝負だ!!

映画のような冒険

山間の小さな村に隠されていた陰謀。その秘密を知ってしまったために追われることになった子供を偶然助けてしまったことから主人公エドワード・ランディの冒険はスタートする。ド肝を抜く全7ステージの内、序盤戦である3面までを紹介しよう。

1面

まずは滝からの脱出を試みる主人公。複葉機の羽にうまく飛び乗っていこう。ボスはとてつもなくデカイ奴だ。ムチ1本で勝てるかな。

後ろにいるのが巨大なボス

海上から飛び立つ複葉機にうまく飛び乗っていく。ミスは許されないぞ

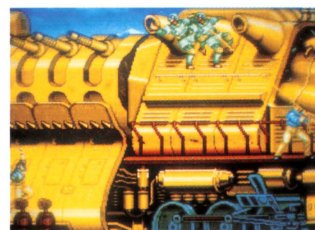
2面

飛び立った複葉機上での戦い。複葉機は傾くわ、大雨は降るわで難易度はかなり高い。次から次へと襲ってくる敵をムチでなぎはらって突破していこう。

こんなところで戦うなんて！　命がいくつあってもたりませ〜ん!!

3面

水上を突っ走るモーターボートの上が戦場だ。ボートのシーンを突破すると舞台は機関車の上へと移っていく。まさにノンストップアドベンチャーなのだ！

ボートからボートへ！

ボートから飛び乗った機関車にも敵はいるぞ。ムチで倒せ！

データイースト
12月登場予定

ゲーセン通り

メガドライブFANの12月号付録で、あの業務用専門誌『ゲーメスト』の女性ゲーマー芳賀美紅さんに原稿を依頼した。お会いしたときの衝撃は凄いものがあった…「こんな可愛い人がゲームうまいの？　まさかね〜」などと思いつつゲームをプレイしてもらったら、これがうまいのなんの。さすが『ファイナルファイト』の攻略を担当しただけのことはあるなぁ〜と感激しちゃった。おまけにプレイしている最中に「この敵、固いわね」とか「超ムズ〜！」などといったお言葉を聞いたときは、「いい時代になったな〜」と、根っからのゲーム大好きYOは嬉しくて…。美紅ちゃんと一緒に『バレット』をプレイできたらどんなに幸せだろう…などと思ってしまう。なんせ、YOが毎日ゲームセンターに通っているときは、薄暗いどんよりとした室内でひたすら無言でプレイしてたもんなぁ。今度美紅ちゃんと会う機会があったら『コラムスII』を対戦でプレイしてみたいな。（YOちゃん）

MONTHLY

●新作ソフト発売直前情報！

Buyer's Guide

今号は発売されるソフトが多いため、枠を4ページに拡大してお届けしよう

年末商戦で大量のソフト発売

今月はなんと21本もの大量のソフトが発売される。先月がたった5本と極端に少なかっただけに、余計に多く感じる。まさにクリスマス、お正月と続くイベントは、おもちゃ業界にとっては一番の稼ぎどきだ。これだけ多いと、どれを買おうか読者のみんなも、さぞかし頭を悩ますことだろうが、そんなときこのページを活用して欲しい。

先月まで12月発売予定としていたあの『イースIII　ワンダラーズフロムイース』が、発売延期になってしまったのは実に残念だ。イースが抜けた今、残りのソフトは混戦模様。その中でも『桃太郎伝説II』は人気、ゲームとしての出来ともに頭ひとつ飛び抜けている。そして、『らんま½』のビジュアルの完成度の高さも、見逃せないところだ。

◆ボリューム、遊びやすさなど全て向上している

サンダーブレード

NECアベニュー	12月7日発売予定
7200円	4M
シューティング	コンティニュー

アーケード版にくらべて、まったくゲームシステム自体が変わってしまった観のある『サンダーブレード』。3D面と2D面のシステムは残されたのだが、3D面でのシミュレーション性はまったく失われ、『スペースハリアー』ばりの完璧シューティングになって生まれ変わった。完全に新しいゲームだと、心してから買ったほうがいいのでは？

◆グラフィックの移植度は高い

不思議の夢のアリス

フェイス	12月7日発売予定
6400円	3M
アクション	コンティニュー

かわいいアリスがスカートにもかかわらず、ジャンプしまくるこのゲーム。見かけのほのぼのムードとは大違いで、アクションは激ムズだ。悲鳴とジャンプアタックの2種類の攻撃方法に加え、魔法も使えてしまう。これらの使い分けにはかなりのテクニックが要求されるので、アクションなら自信あり、という人向きのソフトかも知れない。

◆ファンタジックな世界のお話だ

ボンバーマン

ハドソン	12月7日発売予定
5300円	2M
アクション	パスワード・バックアップメモリ

あのハドソンの『ボンバーマン』が、PCエンジンでついによみがえる！ ルールは簡単。爆弾を仕掛けて爆発させ、迷路の中で動きまわる敵キャラを全滅させるというアクションゲームだ。ファミコンでも評判の高いソフトであったが、PCエンジン版では、これに新しいモードが付いた。対戦プレイができるようになったのだ。対戦プレイはプレイヤー対プレイヤーの勝負だ。となれば相手は友達。相手が友達なら気合いも入るし、グンとゲームも盛り上がるというものだ。最高5人まで同時プレイができる。なるべく大人数でプレイするのがお勧めだ。これからのクリスマスやお正月など、みんなが集まる機会に遊んでみてはどうだろう。爆弾をバンバン爆発させてにぎやかにやろう。

◆驚異の5人同時プレイだぞ！ 他の4人は全て敵だ。まさにサバイバルゲーム

◆いままで通りゲームをひとりでやっても、もちろんあのおもしろさはそのまま

Maker Talk

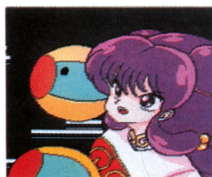
レディースアンドジェントルマンやっと、やっとあの『ボンバーマン』が発売されますよ。夏のイベントでみなさんもう体験済みでしょうが、あの熱い戦いが自分の部屋で繰り広げられるんです。会社のボウネン会、クリスマスパーティ、お正月おせちに飽きたら、友達と、家族と、そしてGTで恋人同士で愛の通信ケーブルを固く結んでLet's PLAY BOMBER MAN！　(み)

らんま½

日本コンピュータシステム	12月7日発売予定
6800円	CD-ROM
アクション	パスワード

高橋留美子原作の人気漫画『らんま½』がPCエンジンのCD-ROMになったぞ。

もちろん、格闘技アクションゲームとして仕上がっている。マイキャラの乱馬が画面せましと大活躍してくれるさまは、涙なくして見れない。ナントいってもこのゲームは、ビジュアルシーンに定評ありだ。グラフィックにはアニメの原画を多数使用してるから、絵にうるさいらんまファンの諸君も納得いくできだろう。しかもCD-ROMだから、キャラクタのみんなが、いろいろなお喋りをしてくれるのだ。アフレコはナントTVシリーズの本物の声優さんがやってくれてるから、もうファンには嬉しいことばかり。原作に忠実なゲーム展開だが、最終面ではオリジナルのストーリーも楽しめるぞ。

シャンプーの美しい姿も、しっかりと動いている。るーみっくわーるどを再現

アクションシーンは付け添えだなんていわないでね。乱馬はもともと格闘家だ

Maker Talk

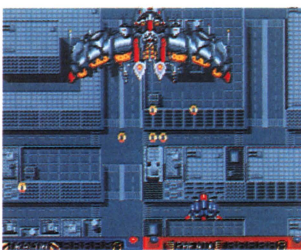
みなさんお待たせいたしました。ついに『らんま½』の発売です！ アニメのようによく動くビジュアルシーンは、ファンには涙もののできです。声優もTVそのままというぜいたくさ。しかもオリジナルストーリーも加えてと、もう楽しさ盛りだくさん！ というわけで、今年の年末は『らんま½』と『キックボール』で決まりです。

（米坂）

バーニングエンジェル

ナグザット	12月7日発売予定
6700円	3M
シューティング	――

2人同時プレイの可能なシューティングゲームが、この『バーニングエンジェル』だ。アイテムのド派手なパワーアップや自機同士の合体攻撃などなかなかの仕上がりだ。

縦スクロールの全5ステージに挑むのだ。友達と一緒にプレイすれば心強いだろう。でも合体攻撃は2人の息が合わないとダメだ。関係ないが自機に乗っているのは美少女だ。

街中で敵との激しい攻防が続く

アヴェンジャー

日本テレネット	12月7日発売予定
6780円	CD-ROM
シューティング	コンティニュー

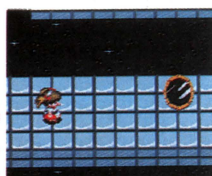
縦スクロールの正統派ヘリシューティング。スタート時に武器を選択できたり、ミッションを遂行する順序を変えることができたりと派手さはないものの、さりげない演出がなかなかいい味をだしている。また、CD-ROMのシューティングということでオープニングのビジュアルなども凝ったつくりになっている。雰囲気を味わいたい人にはいい。

リングを吐いて攻撃してくるボス

メルヘンメイズ

ナムコ	12月11日発売予定
5500円	2M
アクション	コンティニュー

このゲームは8方向に自由にスクロールできるアクションゲームだ。主人公はかわいい女の子(はっきりいって、幼女)のアリスである。アーケード版からの移植物なのだが、画面の視点が斜めから縦になるなど、PCエンジン向けにかなりアレンジされている。アリスが冒険する国は全部で9つ。どの国もとっても夢あふれる構成になっている。また、それぞれの国にはさまざまな敵キャラがいっぱいだ。もちろん各国の最後には大きくて強力なボスキャラが待っている。アリスはシャボン玉を武器に戦うわけだ。アリスは敵の弾に当たっても死なないが、弾や敵キャラに触るとすっとばされて落っこちてしまう。アクションゲームとしての難易度は中の上といったところか。アクション好きの人にお勧めの1本。

ナムコの『メルヘンメイズ』以降のラインナップがないのが、気になるところ

アリスは敵の攻撃や敵キャラに触ると、すっとばされる。落ちるとアウトなんだ

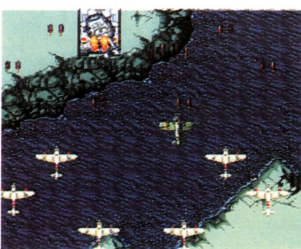
Maker Talk

『メルヘンメイズ』に出てくるアイテム「スピードアップ」と「ジャンプシューズ」は取るとジャンプの距離感が普段と変わり、ついミスしがちになるため、取ってはならない禁断のアイテムと言われています。しかしこの2種類ともある面はたったひとつです。1個1個は役立たずでも、両方揃えたそのアカツキにゃ、極楽気分お約束しますぜ旦那。へっへっへっへっ。

（がんのすけ）

大旋風

NECアベニュー	12月14日発売予定
7200円	4M
シューティング	コンティニュー

東亜プランのシューティングゲームのPCエンジン移植版。このゲームのウリは、なんといってもガンガン敵を撃ち落としていく爽快感だ。かなりシンプルなゲームシステムなので、ただひたすら撃って撃って撃ちまくるというノリのいいシューティングに仕上がっている。ただ、被弾した味方機の特攻攻撃だけは哀れでならない。

戦闘機の編隊飛行だ。頼もしいね

トイショップボーイズ

ビクター音楽産業	12月14日発売予定
6200円	2M
シューティング	コンティニュー

このゲームはその名の通り、オモチャの国が舞台になっている。3人の少年がそれぞれ特徴的な武器を持っていて、少年たちの位置を切り替えることによって使う武器も変わるといったシステムを採用している。難易度的には、かなりバランスがしっかりとれていてグッドだ。お勧めのファンタジーパワーアップシューティングといえよう。

目新しい武器選択システムがウリ

チャンピオンレスラー

タイトー	12月14日発売予定
6600円	3M
プロレス	―――

アーケード版からの移植物の、4人同時プレイが可能なプロレスゲーム。8人のレスラーから好きなレスラーを選んで戦うことができる。各レスラーの特徴がはっきり分かれていて、基本的な技も区別されているのが本格的だ。ただ、操作性がイマイチ。ノーマルパッドでプレイするのはツライかも。ジョイスティックがあれば、問題なしだ。

⬆これで操作性が良ければねえ

ワラビー‼

日本コンピュータシステム	12月14日発売予定
6500円	3M
シミュレーション	バックアップメモリ

最近ギャルに人気の競馬。その競馬をかわいくしたのが、この『ワラビー‼』(ワラビーとは、カンガルーに似たかわいい動物)だ。そのかわいいワラビー達が、大レースを展開するぞ。

しかし、このゲームは絵こそはメルヘンチックだが、やっぱり競馬。馬券ならぬワラ券を買って、お金を稼ぎまくるのが目的なのだ。

⬆ワラビー同士の熾烈なトップ争い

ZIPANG

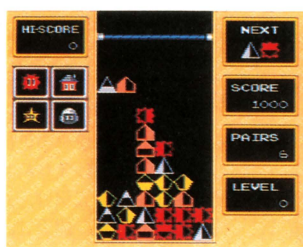
パックインビデオ	12月14日発売予定
6200円	2M
アクション	パスワード

昨年公開された映画『ZIPANG』をモチーフにしたアクションパズルゲームだ。このゲームは主人公の極楽丸が刀とジャンプを使い、画面中のパズルをクリアしていくというもの。50+αのステージが用意されていて、全てのステージをクリアすれば伝説の巻き物が完成するというわけ。いろんなアクションを使い分ける判断力が要求されるゲームだ。

⬆アクション性の強いパズルだ

SPIN PAIR

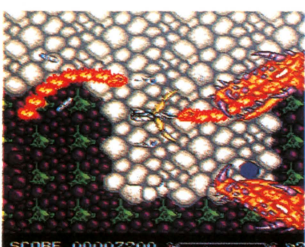
メディアリング	12月14日発売予定
5900円	2M
パズル	―――

このゲームは一連の『テトリス』タイプの流れをくむ、落下型パズルゲームだ。PCエンジンGTの通信対戦機能に対応しているので、通信ケーブルを使って2人で対戦することも可能。ルールは2個1組みで落下してくるブロックの形を合わせて下のブロックと合体させ、消し去るという簡単なものだ。また、マルチタップでの2人対戦プレイもできる。

⬆この手のパズルも結構出たね

バイオレントソルジャー

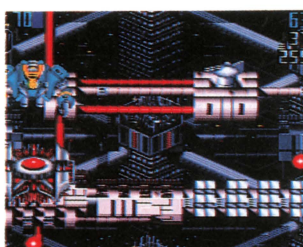
アイ・ジー・エス	12月14日発売予定
6400円	3M
シューティング	―――

この『バイオレントソルジャー』は、自機の形がユニークな横スクロールシューティングゲームだ。

舞台は全6ステージで構成されている。当たり判定のある背景までもが、ラインスクロールしているのだ。自機の前面を覆っているガードで、敵に体当たりできたりなど、新しい要素が取り入れられている。また、海外でも発売する予定だ。

⬆おどろおどろしいグラフィックだ

バスティール

ヒューマン	12月20日発売予定
6500円	CD-ROM
シミュレーション	バックアップメモリ

大型SFシミュレーションとして、シミュレーションファンから大きな期待を受けていた『バスティール』。とうとう発売が目前に迫った。戦闘シーンはアクションで、さらにビジュアルシーンがストーリーを盛り上げてくれる。ガチガチのシミュレーション野郎だけじゃなく、例えば女の子なんかにでも楽にゲームに入っていけるだろう。

⬆シミュレーション+アクションだ

アウトラン

NECアベニュー	12月21日発売予定
7200円	4M
レース	―――

思えば最初に『アウトラン』の記事が本誌に掲載されて1年半。ほとんど忘れ去られていた時期もあっただけに、いよいよ発売となると感動もひとしおだ。ゲーセンで大人気だったドライブシミュレーションの移植だけに、よりアーケード版に近づけるための作業が続けられていたらしい。アーケード版を知っている人はぜひ買いたいと思うだろうが、あくまでPCエンジンというハードでのモノだから、アーケード版とくらべてはかわいそうだ。ハードの性能を考えると、よくできたほうといえるだろう。やはりこの『アウトラン』、最高の環境ゲームといえるだろう。必死になってクリアを目指すゲームじゃない。何気にジョイスティックを握り(普通のパッドでも可)、思うままに走れば、気分は最高だ!

⬆この美しい3D表示を見よ! これなら長く待ったかいがあったというもの⁉

⬆石の柱に激突だ! 普通この速度でぶつかったら、生きてはいないだろうなぁ

Maker Talk

『アウトラン』の醍醐味は何といっても思いっきり激突したときの爽快感。「ガッシャーン」、「グワッシャーン!」うーんクセになりそう。ってなワケでアーケードでやりこんだ方はもちろん、「お願いだから免許はとってくれるな」と言われる私にも楽しめるようにランク設定され堂々完成! さあ、真紅のカブリオレでウエストコーストの風を感じようぜっ! (クラッシャー・FUMI)

※『オーバーライド』は当初12月発売予定とのことで、今回掲載しましたが、その後1月に発売が延期になりました。

クロスワイバー

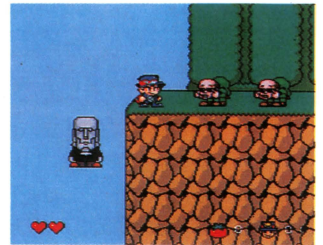
フェイス	12月21日発売予定
6780円	4M
アクション	コンティニュー

前作『サイバークロス』をさらにパワーアップさせて登場したのが、この『クロスワイバー』だ。そしてなんといっても最大の見せ場は変身シーン。前作より迫力を増した変身が、たっぷり見られるようになっているぞ。さらにキャラクタの動きも絶品で、格闘アクションはしびれるほどカッコイイ。かなりイイ線いっていると見た。

敵キャラがわらわらと出てくるぞ

魔界プリンス どらぼっちゃん

ナグザット	12月21日発売予定
6700円	4M
アクション	コンティニュー

主人公のどらぼっちゃんは、あの有名なドラキュラ伯爵の、ご子息なのだ。そのどらぼっちゃんが、コミカルタッチなステージで大暴れするぞ。ゲーム内容がコミカルなら、登場するキャラもみんなコミカル。表情豊かで実にかわいいのだ。それもそのはず、キャラクターデザインはキャラものに定評のあるレッドカンパニーが担当しているのだ。

なんともコミカルな味つけだよね

オーバーライド

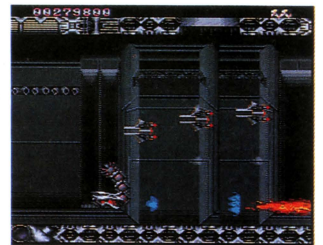
データイースト	'91年1月発売予定
6500円	2M
シューティング	コンティニュー

データイーストのシューティングゲームとして、突然タイトルが発表され、もういきなり発売の『オーバーライド』。ため撃ちを筆頭に派手な攻撃が自慢だ。画面構成的にも派手でにぎやかだが、それを最近では珍しい2Mの容量で実現している。難易度もバランスよく設定されているので、シューティングが苦手な人でもある程度は先に進めるはずだ。

敵の軍事施設を強行突破だ！

天聖龍 SAINT DRAGON

エイコム	12月21日発売予定
7200円	3M
シューティング	コンティニュー

異色ゲームの呼び声高い『天聖龍 SAINT DRAGON』は、龍形の自機を操り敵を倒すシューティングゲームだ。体をくねくねさせて進む自機は操作してるだけでおもしろい。また尻尾は強力な武器になり、龍形のメカならではの戦いが楽しめる。敵キャラも豹やバッファローなどの生物メカが出てくる。生物とメカニックとの異様な融合がいい。

業務用の雰囲気を忠実に再現

桃太郎伝説II

ハドソン	12月22日発売予定
7200円	6M
ロールプレイング	バックアップメモリ

前作の『桃太郎伝説ターボ』で、桃太郎がエンマ大王と壮絶な戦いを繰り広げてから、はや3年。今度はエンマ大王より恐ろしい地獄王が相手となった。そして再び桃太郎の戦いが始まったのだ。

前回の『桃太郎伝説ターボ』で桃太郎のお供は、イヌ、キジ、サルの3匹だけだったが。なんと今回は最大17人のパーティプレイが組めるのだ。『ターボ』ですっかりおなじみのキャラたち、そう金太郎や浦島太郎らが、頼もしい仲間になってくれるのだ。

なんといっても6Mの大容量の助けもあり、今回の『II』は『ターボ』にくらべシナリオや、グラフィックなどあらゆる点でパワーアップしている。システムもより遊びやすく、改良が加えられている。今年最後の目玉商品といえよう。

桃太郎がキジをお供にしたところだ。この先には17人パーティが待っている

この鬼系の敵キャラばかりでなく、ギャグキャラもももちろん出てくるぞ!!

Maker Talk

（桃太郎さんのフシで）「も～も伝II桃伝II、お待たせギャグが大満載、ロープレやるなら桃伝II。や～りましょうやりましょう。これから鬼の征伐に、向かうあなたはカッコイイ。ソーロソロと17人、ロープレ初の大パーティ、大爆笑のゲームです。最後だよ最後だよ、迷わずお店で桃伝II、ゲームはやっぱり桃伝II」歌ってくれてどうもありがとう、きっとあなたに幸せが？　（みやけ）

ウルトラBOX3

ビクター音楽産業	12月26日発売予定
4800円	CD-ROM
CDマガジン	――

『ウルトラBOX』シリーズも創刊3号目となり、この号あたりから作り方に余裕が感じられるし、CD-ROMマガジンとしての方向性も、はっきりしてきたようだ。ますますパワーアップする「仮面ビクター」などの連載ものに加え、今号での新しい企画もいくつか盛り込まれている。まずは、今までPCエンジンのゲームに登場した美少女たちを20人も集めた「プリンセス・オブ・PCエンジン」。リリアやソル・ビアンカの美少女達が拝めるというわけだ。そして、オーデションで選ばれた3人組、UBガールズのコーナー「クラブUB」は、彼女達とクリスマスや、バレンタインを一緒に過ごせるという涙ものの企画だ。もちろん来年の春には、第4号も発売される予定になっている。

連載アニメーションの「クスト」。今回の2弾も凝ったストーリーなのだ！

CDという媒体を生かし、グラフィックデータも、大量に記録されている

Maker Talk

ゲームを雑誌にしちゃった、画期的なスーパー・ゲームマガジン『ウルトラBOX』が、みなさんの暖かく、ながぁ～い目に支えられながら、あっというまに3号になってしまったのだ。今回の『ウルトラBOX3』では、お待たせしていた"UBガールズ"も登場。新コーナー「クラブUB」での成子ちゃん、千夏ちゃん、美世ちゃん3人の大活躍は注目ものだぞ!!　（みなみ）

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
◆スーパーグラフィックス
◘Huカード/PC・SG両対応
◌CD-ROM/PC・SG両対応

新作発売

12月

日	タイトル
7日	■ボンバーマン　★ハドソン/5300円
7日	●らんま½　★日本コンピュータシステム/6800円
7日	■サンダーブレード　★NECアベニュー/7200円
7日	■不思議の夢のアリス　★フェイス/6400円
7日	●アヴェンジャー　★日本テレネット/6780円
7日	■バーニングエンジェル　★ナグザット/6700円
11日	■メルヘンメイズ　★ナムコ/5500円
14日	■大旋風　★NECアベニュー/7200円
14日	■チャンピオンレスラー　★タイトー/6600円
14日	■バイオレントソルジャー　★アイ・ジー・エス/6400円
14日	■ワラビー!!　★日本コンピュータシステム/6500円
14日	■トイショップボーイズ　★ビクター音楽産業/6200円
14日	■ZIPANG　★パック・イン・ビデオ/6200円
14日	■SPIN PAIR　★メディアリング/5900円
20日	●バスティール　★ヒューマン/6500円
21日	■アウトラン　★NECアベニュー/7200円
21日	■クロスワイバー　★フェイス/6780円
21日	■魔界プリンスどらぼっちゃん　★ナグザット/6700円
21日	■天聖龍SAINT DRAGON　★エイコム/7200円
22日	■桃太郎伝説II　★ハドソン／7200円
26日	●ウルトラBOX3　★ビクター音楽産業／4800円

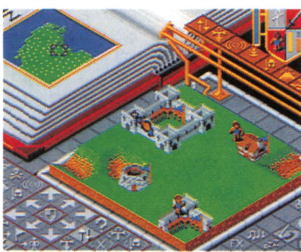
'91年1月

日	タイトル
18日	■ジャッキーチェン　★ハドソン／6500円
18日	■カダッシュ　★タイトー／6600円
25日	■S.C.I.　★タイトー／7200円
28日	●ガルクライト　TDF2　★パック・イン・ビデオ／7800円
下旬	●マスターオブモンスターズ　★マイクロキャビン／6500円
未定	■オーバーライド　★データイースト／6500円

2月

日	タイトル
15日	■パラソルスター　★タイトー／6600円
22日	◆オルディネス　★ハドソン／9800円
上旬	●マンホール　★サン電子／6500円
下旬	■レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ　★アイレム／7000円
下旬	■パズルボーイ　★日本テレネット／6400円
下旬	■TITAN　★ナグザット／5900円
未定	●イースIII ワンダラーズフロムイース　★ハドソン／7200円
未定	●クイズアベニュー　★NECアベニュー／5800円
未定	●ダウンロード2　★NECアベニュー／未定
未定	●スプラッシュレイク　★NECアベニュー／未定
未定	■TVスポーツフットボール　★ビクター音楽産業／6700円
未定	■サイレントデバッガーズ　★データイースト／6800円

今号の編集部通信

御成　GTが発売されます。
サベ　あるいは読む人によってはもう発売されてます。
YO　またある人にとっては発売されても関係ないでしょう。
御成　予算の関係でね。
YO　そうそう。
サベ　そういいながらスーファミ買ってたりして。
YO　それをいっちゃねぇ。
御成　そいじゃ、今月の締直ス究ハ雪滑セ最情スペいってみようかサベージくん。
サベ　なんすかそれ。
御成　締直ス究ハ雪滑セ最情スペも知らないのか？
サベ　もちろん締直ス究ハ雪滑セ最情スペなんて知りなんて知りません知りません。
御成　YOSHIKIくんも締直ス究ハ雪滑セ最情スペ知らんか？
YO　シメチョクスキューハユキスベセサイジョウスペですか？
御成　いやシメチョクスキューハナダスベセサイジョウスペだよ。
YO　ああ、スキューハナダとくるわけね。それなら元旦あけましておめでとうございます。違った、段々畑でお茶の取り入れ、違う、タンタンとランランのパンダのいやんいやん、違うったら簡単、そう簡単です、締切り直前スーパー究極ハリキリ雪崩込み滑り込みセーフ最新情報スペシャルのことだよ。
サベ　あっそう。それじゃ、あれ、もうスペースがありません。
御成　しまった。余談が多すぎたか。
サベ　というのはウソです。
YO　見りゃわかるわ。
サベ　まず下の写真は、ようやく編集部にROMが来て、来月号ではくわしく紹介できそうな、ハドソンの『ポピュラス』(91年4月発売)です。このゲームは神の立場に立って地上を色々といじるゲームです。まぁ説明しなくてもみんな知ってるでしょうが。それより画期的なのは、今回はゲーム途中でセーブできるようになったことです。ようするにバックアップRAMが付いたんですね。
YO　天の声やインターフェイスがなくてもセーブできるわけだ。

⇧こちら『ポピュラス』

⇩こちら『TITAN』
サベ　そーです。つぎに上の写真はナグザットの『TITAN』(91年2月下旬発売)。全方向にスクロールするブロック崩しです。海外のゲームでちょっと異色なゲームの移植となるでしょう。
御成　うん、異色の移植ね。衣食足りて礼節を知るってね。
YO　なんじゃそりゃ。
御成　海外といえば、テンゲンから出る『マーブルマッドネス』も楽しみなこのごろ。ではまた。

カレンダー

3月以降

月	タイトル
3月	■アドベンチャーアイランド ★ハドソン／5800円
3月	■ファイナルマッチテニス ★ヒューマン／5500円
3月	●パチ夫くん幻の伝説 ★ココナッツジャパン／未定
3月	●魔笛伝説アストラリウス ★アイ・ジー・エス／6300円
3月	●エグザイル 時の狭間へ ★日本テレネット／6780円
3月	●ハイグレネーダー ★日本テレネット／6700円
3月	■迷宮島Special ★アイレム／未定
3月	●三国志 英傑天下に臨む ★ナグザット／8800円
3月	■1943改 ★ナグザット／7200円
3月	●魔晶伝紀ラ・ヴァルー ★工画堂スタジオ／未定
3月	■ゼロヨンチャンプ ★メディアリング／未定
3月	●クイズしらんぷり(仮称) ★アトラス／未定
4月	■ポピュラス ★ハドソン／7800円

発売日未定

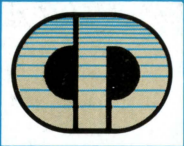
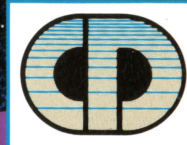
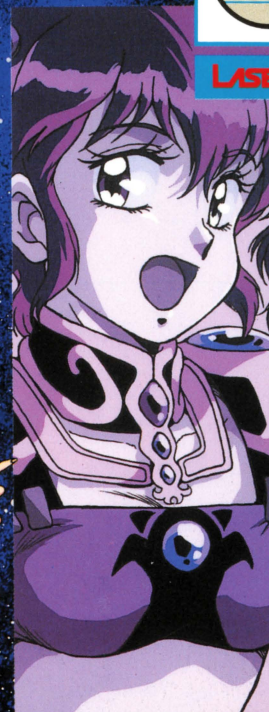
■トリッキー ★アイ・ジー・エス／5400円
■ドラゴンブリード ★アイレム／未定
●戦国関東三国志 ★インテック／未定
●ゴルフゲーム(仮称) ★インテック／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
●マイトアンドマジック・ブック1 ★NECアベニュー／未定
●マイトアンドマジック・ブック2 ★NECアベニュー／未定
●レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
●ホラーストーリー ★NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー／未定
●ヘルファイアー ★NECアベニュー／未定
●スーパー大旋風 ★NECアベニュー／未定
●天地を喰らう ★NECアベニュー／未定
■立体将棋(仮称) ★NECアベニュー／未定
◇フォゴットンワールド ★NECアベニュー／未定
◘ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー／未定
◘ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
■パチ夫くん(仮称) ★ココナッツジャパン／未定
■TATSUJIN ★タイトー／未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン／未定
■ピーターパックラット ★テンゲン／未定
■都市転送計画エターナルシティ ★ナグザット／未定
■熱血高校ドッジボール部 サッカー編 ★ナグザット／未定
●コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン ★日本テレネット／未定
●CYBER CITY OEDO 808 ★日本コンピュータシステム／6500円
●魔物ハンター妖子 魔界からの転校生 ★日本コンピュータシステム／未定
●神聖刻紀ブリザース・ワース(仮称) ★日本コンピュータシステム／未定
●えるでぃす ★日本コンピュータシステム／未定
■モトローダーII ★日本コンピュータシステム／未定
■スプレンディド・サーガ ★日本コンピュータシステム／未定
■改造町人シュビビンマン2 新たなる敵 ★日本コンピュータシステム／未定
■ああっ女神さまっ ★日本コンピュータシステム／未定
●モンビット(仮称) ★ハドソン／未定
●コブラII ★ハドソン／未定
●天外魔境II卍MARU ★ハドソン／未定
●ロードス島戦記 ★ハドソン／未定
■PC原人II ★ハドソン／未定
■ドラえもんII ★ハドソン／未定
■ニュートピアII ★ハドソン／未定
■ダーティダーティ(仮称) ★ハドソン／未定
◆1941 ★ハドソン／未定
■おぼっちゃまくん ★パック・イン・ビデオ／未定
●ソーサリアン ★ビクター音楽産業／未定
●IT CAME FROM THE DESERT ★ビクター音楽産業／未定
■盟約の定義(仮称) ★ヒューマン／未定
●エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス ★ブレイングレイ／未定
■ホームデータの囲碁 ★ホームデータ／未定
■サバイバルランナー ★ホームデータ／未定
■ハットリス ★マイクロキャビン／未定
■カメレオン・アイズ密林の迷宮(仮称) ★ユニ・ポスト／未定
●アルシャーク ★ライトスタッフ／7800円
●BURAI 八玉の勇士伝説 ★リバーヒルソフト／未定

＊価格は消費税を含みません。

次号予告

MAKER LAND NECアベニュー『マイトアンドマジック』日本テレネット『コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン』ハドソン『ポピュラス』タイトー『S.C.I.』ビクター音楽産業『ソーサリアン』サン電子『マンホール』インテック『戦国関東三国志』ほか

特別付録 恒例の『UL-TECH Wonder Land Perfect CollectionIII』と、ナムコの『メルヘンメイズ・マップ&1991年カレンダー』の堂々2大付録で決まり!!

2月号 12月26日発売

●クオリティ宣言●
LASER SOFT
Avenger
12.7 ON SALE
シューティングのおもしろさ極まる!!
過激なまでにリアルタッチ
自機アヴェンジャーに搭載された画期的な|機首転回&固定システム|
最高9種搭載27の組合せで選ぶ|武装交換システム|
さらに戦略戦術的要素を盛り込んだ|ミッションセレクト|
攻撃も戦略もパワーが違う、自由度が違う。
次代を先取りするレーザーブランドが斬新なゲームシステムと
抜群のゲームバランスで送る近未来型シューティング。
ヴァリスIII
絶・賛 発・売・中!!
復刻版「ヴァリスII」も同時発売中!!
あの「ヴァリスII」を完全に超えるパワーでばく進する「ヴァリスIII」。
マルチキャラクター制導入による多彩な攻撃がアクションに厚みを加える。
レーザーブランドのクオリティを実感させるド迫力のビジュアルとサウンド。
会話によるストーリー展開、前作の2倍以上のステージで感動もののアクションが待っている。
文句なくおもしろいCD-ROM²アクションゲーム。
■「ヴァリスIII」ビデオ。12月5日発売。
感動的なビジュアルシーンをあますところなく盛り込んでアクションの攻略ポイントをつかむ。
まるでアニメーション!! 話題の「超感覚攻略ビデオ」お早めにお店にご予約を!!
特製オリジナル書きおろしポスター付。
ビデオカセットVC(60分) ▶NO.TOVS-1079
希望小売価格 ¥3,500(税込) ¥3,398(税別)
■売り切れ店続出!追加発売中。
一部地域におきまして、「ヴァリスIII」商品の品切れにより、大変ご迷惑をおかけいたしております。随時追加生産しておりますので、よろしくお願いいたします。
制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

●クオリティ宣言●
LASER SOFT
ビジュアルRPGの大ヒット作。
コズミックファンタジー遂に
待望の第2弾!!
コズミック・ファンタジー2
・冒険少年バン・
たのしくって、かわいくって、おもしろい。
もう一度、あの感動に出会いたい。
多くのファンの胸にまだ鮮明に生きつづけている
コズミックファンタジー。
レーザーブランドのアニメーション技術の集大成
ここに登場。
今、ゲームの域を超えて、
アニメーションへ。
バン！君はどんな感動をくれるのだろう…。
制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

PC Engine FAN
1991年 JANUARY 1月号
平成3年1月1日発行 第4巻第1号(通巻26号) 第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社 徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(459)1700(代)

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 13655—1